ação
games
Edição Nº 155
Setembro de
2000 R$ 4,90
ISSN 0104-1630
3451/1
00155>
9770104163000
Abril
50
anos

Nesta edição

GAMES

DICAS

N Nintendo 64
P PlayStation
W PC
D Dreamcast
G Game Boy Color

DESTAQUES

EGM Brasil

Agora o melhor da melhor revista de games do mundo está nas páginas de sua *Ação Games*

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa
VICE-PRESIDENTE EXECUTIVO: Luiz Gabriel Rico
VICE-PRESIDENTE DE OPERAÇÕES E CONTROLE: Gilberto Fischel

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo Cesar Araújo
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO EDITORIAL: Celso Nucci Filho
SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci
DIRETOR DE SERVIÇOS EDITORIAIS: Henri Kobata
DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS: Marcel Caig
PLANEJAMENTO E CONTROLE DE GESTÃO: Maurício Dabul

AÇÃO GAMES

DIRETOR SUPERINTENDENTE: Andrés Bruzzone

REDATOR-CHEFE: Edson Rossi

DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla

EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade

SUBEDITOR: Darius Roos

DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo

ANALISTA DE JOGOS: Ronny Marinoto

COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Felipe Azevedo, Humberto Martinez, Ronaldo Testa, V. Schultz (jogos); Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba (textos); Carol do Valle, Eduardo Svezia (foto); Renato Costa (diagramação); Alexandre Jubran (ilustrações)

APOIO EDITORIAL
DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Suzana Camargo; ABRIL PRESS: José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza; PARIS: Pedro de Souza; RIO DE JANEIRO: Débora Chaves

COMERCIAL
GERENTE DE PRODUTO: Claudio Pucci
GERENTE DE PRODUÇÃO E PREPRESS: Marcos C. Agueda
ASSISTENTE DE PRODUTO: Ricardo Alves
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio Filho

GERENTE DE FINANÇAS E ASSINATURAS: Eliseu Urban

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins
GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Fabiani Garbatti Ratto
GERENTE DE PUBLICIDADE: Sandra Mara Moskovich.
COORDENADORA: Juliana de Moura

ASSINATURAS
DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR: Ariane Medina
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

DIRETOR ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Luiz Edgar P. Tostes
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo
DIRETOR ESCRITÓRIO RIO DE JANEIRO: Paulo Roberto Simões
DIRETOR DE PUBLICIDADE - CLASSIFICADOS: Pedro Codognoto

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
PRESIDENTE EXECUTIVO: Ophir Toledo
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald
www.abril.com.br

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar,
São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax: (0xx11) 3037-4468

Atendimento ao assinante

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-78-2811

Para atualizações de dados (mudança de endereços), reclamações sobre a entrega das revistas. Lembre-se de informar o código de assinante, nome e endereço completos.

EDIÇÕES ANTERIORES:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-78-2112

Edições anteriores

Para encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou à Editora Abril.

Caixa Postal 14.151
São Paulo, SP, CEP 02799-970
E-mail: abril.na@abril.com.br
Internet: www.dinap.com.br
Fax.: (0xx11) 3990-2233
Tel.: (0xx11) 3990-2200

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax (0xx11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: Av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: R. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175; telefax: (019) 232-7975
Curitiba: Av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: Av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: Av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: R. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: R. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: Av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: Av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: Av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701, Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUÍDOS
Entretenimento
CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 155. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (0XX11) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque): Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 20h, tel.: (0XX11) 3990-2200, fax: (0XX11) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo - SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta corrente ou com os cartões de crédito Visa, Mastercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-78-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-78-2811

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

ANER

Junte tudo: 105 jogos, 531 dicas, 84 páginas, um pôster nervoso mais você. Pronto, esta é a fórmula para uma revista de sucesso no mundo dos games. E sua posição cada vez mais independente, mais exigente e mais consciente deixa claro que informação rápida e precisa é tudo o que você quer. Desde que o Frango assumiu a seção de Cartas, as mensagens enviadas à Redação se multiplicaram — com críticas (algumas) e elogios (inúmeros). Fazer o quê com tanta aceitação? Resposta: fazer mais. Esse é nosso compromisso. Pode cobrar! Te vejo na 66, velhinho.
Edsonmon

Queridos leitores, este mês foi muito legal para nós aqui da Redação, pois conseguimos fechar um superacordo para entrarmos em parceria com a melhor revista de videogames do mundo, a norte-americana *EGM* (abreviação de *Electronic Gaming Monthly*). Agora, podemos dizer que nós e a *EGM* somos comadres, ou melhor, unha e cutícula. Bom, fora isso a minha situação continua a mesma: estes machistas aqui da Redação mais este Frango depenado não me dão folga e, novamente, eu peço socorrooooo... Beijinhos!
Ericamon

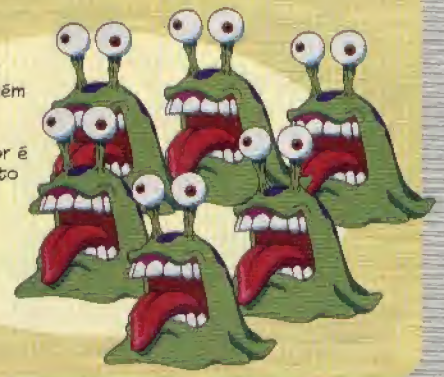
Desculpem, concorrentes, mas estamos realmente malvados (com vocês, é claro)! Mostrando que videogame não é brincadeira, fechamos acordo com a melhor revista de games do mundo, *EGM* (*Electronic Gaming Monthly*), e estaremos descolando as melhores matérias de nossa parceira gringa (esse mês, *Soul Reaver 2*). Mas é evidente, a galera daqui também rala bastante e, de lambuja, revela informações confidenciais de *Metal Gear Solid 2* e mais 35 pré-lançamentos de matar. E falando em matar, arrebentamos a fuça dos inimigos e detonamos *Final Fantasy 9* passo a passo para nossos privilegiados leitores. Yeah!
Dariusmon

Olá, rapaziada! Espero que neste mês vocês tenham bastante tempo, pois a revista *Ação Games* está cheia de novidades, mostrando matérias fantásticas sobre o mundo dos videogames. Mas novidade mesmo é a nova seção EGM Brasil, com o melhor da maior e melhor revista de games do planeta, a publicação norte-americana *Electronic Gaming Monthly*. Amigos, lembrem-se de que aí também vai um pôster matador. Confira!!!
Ailtonmon

Ou você devora essa edição ou ela devora você! A seção pré-lançamentos deixará seu queixo caído; a EGM Brasil (com matérias da *EGM*, nossa comparsa nos EUA) deixará seus braços formigando com *Soul Reaver 2*; suas pernas tremerão com o detonado de *Final Fantasy 9*; seu coração disparará com a matéria especial sobre *Metal Gear Solid 2*; e seus dedos agüentarão um teste com oito páginas de dicas. Ufa! Ainda de pé? Então tome fôlego para percorrer nossas páginas de lançamentos e aproveite a edição. Falow!
Ronnymon

Nanão! A revista não está fraca. Digo, até que está melhor que a anterior (e pior que a próxima). Não entendeu? Então espere pra ver. Mas, vamos ao que interessa: *Soul Reaver 2*, *Metal Gear Solid 2*, *Final Fantasy 9*, novidades de todas as plataformas e, diretamente da Banheira do Gugu, a gata Helen chega escorregando no sabonete e mostrando que beleza é fundamental. Que mais? Um Test Drive pra peixe nenhum botar defeito! Agora, mané, trate de virar logo a página. Seu digiboca aberton!
Fábiomon

Blargh! Urgh! Quanta nojeira! Por que ninguém nos disse que os digimon Numemon comiam cocô? E o pior é que sentiremos o gosto por muito tempo.
Colaboradoresmon

Cartas

Pôster

A revista está demais, mas gostaria de entender por que ficamos duas edições sem pôsteres.

Clésio Nascimento Lima
Altamira (PA)

Você consegue entender por que um cara que dá sumiço em milhões de reais é solto da cadeia e foge do país sem que a Polícia Federal tenha pistas? A gente também não. Ah, você não consegue entender o que isso tem a ver com a ausência do pôster? A gente também não. Próxima!

Soca e assopra

Não aguento mais as seções Game da Gata e Bate-Papo. Já Mr. Web e Lançamentos estão ótimas.
Uma dúvida: existe jogo do *Dragon Ball* para Game Boy?

Thais Isabel
via e-mail

Thais, acho que posso imaginar por que você não gosta do Game da Gata... Eu não gosto do Backstreet Boys e mesmo assim eles existem. Fazer o quê? Quanto a *Dragon Ball*, pelo menos em inglês ele não foi lançado para Game Boy. Próximo!

Preço

A revista vem melhorando a cada edição, mas sair de 3,80 reais para 4,90 reais... Assim não há mesada que chegue!

Vitor Trigo Girardi
via e-mail

E você acha que caviar e champanhe bom custam pouco? Sou Frango, mas sou requintado. Próximo!

Fora, Pikachu!

Gostei da reportagem sobre a E3, mas achei decepcionantes os games mostrados pela Nintendo. Tomara que essa Era Pokémon passe logo. Acho que vou lançar o livro *Mil e Uma Maneiras de Torturar um Pikachu*. Mandem-me uma camiseta da revista – prometo que não vou dizer a ninguém como consegui. Outra coisa: não parem de dar pôsteres.

André Luiz Recalcatti
Capinzal (SC)

É isso aí, maninho. Como Frango-Rei do GameGalinheiro declaro que aquela bola amarela de bochechas vermelhas já devia ter saído de cena faz tempo.
Aliás, decidi que passaremos a receber mensagens – bem poéticas – que rimem a expressão "Hey, You Pikachu!" com qualquer coisa. Seja criativo. E nada de camiseta pra você. Próximo!

Só faltaram a Xuxa e a Hebe no desenho (beleza) do Luis de Souza Neto, Gama (DF)

Soldier of Fortune

E aí ensopado de domingo! Sou a mosca na sua sopa e quero ver se a senhorita vai atender meu pedido para detonar *Soldier of Fortune*. PS: adoro frango frito.

Lucas dos Santos Queiroz
via e-mail

Lucas, seria melhor dizer que você é o mosquito em minha sopa. Esse negócio de mosca (fêmea) pegou mal. Próximo!

Lara e Jill nuas

Publiquem uma seção só com cruzadas. E se vocês têm mesmo um pôster com a Lara e a Jill nuas me mandem uma cópia. Ei Frango, você é um babaca. Um beijo para a Érica.

Alexandre Pires
via e-mail

Não publicaremos a seção com cruzadas. Não te daremos o pôster da Jill e da Lara nuas. Não mandaremos beijo para a Érica. E babaca é você! Próximo!

Nota

Pô, nota 9,0 pro *Urban Chaos*! Vocês precisam mudar urgentemente os critérios usados pra dar notas. O jogo é um pouco divertido, mas tem gráfico ruim, jogabilidade entediante e o som é nível Super Nintendo. No máximo nota 7,0 (eu daria mesmo um 6,0). Não se contentem em fazer uma revista boa. Façam uma revista completamente excelente!

Deivid Machado
São José (SC)

Os critérios de avaliação foram alterados e a gente anda bem mais carrasco.
O último cara bonzinho que restava na Redação da revista foi despachado para um estágio no Congresso Nacional e voltou porreta. Próximo!

Joystick

Gostaria que o joystick que vocês propuseram na edição 154 fosse lançado logo. Mostrem o projeto para a Sega, a Sony ou a Microsoft produzirem o joystick. E o Frango é bem feio, mas responde as cartas muito bem.

Ricardo Augusto Ramos Moura
via e-mail

Você diz que eu sou feio porque só me viu pelado... Feio é o seu círculo de amigos. Próxima!

Jessé Brito Nascimento, de Itaquá (SP), anda meio mal-intencionado no traço...

Queremos homens

Me tornei um mestre pokémon em *Pokémon Red*, do Game Boy. E agora, acabou? Ou posso ir para as ilhas Laranja? Antes de me despedir, uma pergunta: quando será que os machões da revista vão criar uma seção Game do Gato?

Damiana Helena
via e-mail

Damiana, no *Pokémon Red* você só pode agora procurar Mewtwo nas cavernas. Quanto ao Game do Gato, decidi que não gostei da sua sugestão, pois já tem bicho demais nesta revista. Próxima!

A gata de Ronaldo Sérgio Mandú, de Barroso (MG), parece respirar

Adoro a revista e quero pedir uma coisa: por favor, coloque o Game do Gato numa edição, ou pôsteres de homens bonitos. Vocês não pensam em nós, mulheres?

Lila Cristina
via e-mail

Lila, esse é o problema: a gente, frango, só pensa em vocês, mulheres. Mas aguarde que estamos preparando uma reportagem especial para as garotas que curtem a revista. Próximo!

Correções

É a primeira vez que escrevo e gostaria de corrigir duas coisas: 1) na página 76 da edição 153, vocês dizem que o primeiro *Metal Gear* foi para Nintendinho. Está errado: foi para MSX. 2) na edição 131, afirmam que Maria Renard é namorada de Richter Belmont, quando na verdade ela é cunhada.

Daniel Arvage Nagase
via e-mail

Daniel, você tem razão quando diz que *Metal Gear* saiu primeiramente para MSX. Agora, no quesito 2, o Richter pode até não ser o namorado da Maria, mas que no fim do jogo rola um clima entre os dois, isso rola. Próximo!

Feitiço contra o Feiticeiro

Como faço para conseguir a camiseta que vi na mão da Feiticeira no Game da Gata da edição 150? Vocês não poderiam me mandar também uma foto dela mais sensual, um nu artístico?

Thiago de Souza Passos, 17 anos
Pouso Alto (MG)

Thiago, quando a gente estava despachando a camiseta mais a foto da Feiticeira peladona percebemos que você ainda tem 17 anos. Como menor de idade não pode ter acesso a essas coisas, cancelamos o envio desse material. Próximo!

Cavaleiros jedi

Aí, galera. Eu sou fã de vocês, os verdadeiros cavaleiros jedi. Protejam o mundo dos games das forças do mal. E que a força esteja com vocês!

André Luiz Natividade Correa
via e-mail

Bateu a cabeça, menino? Fique menos no sol que seus miolos não andam funcionando muito bem, não. Próximo!

Dúvida cruel

Quem é a criatura que responde as cartas? Outra coisa: se será possível retirarmos arquivos da Internet, será lançado algum HD para Dreamcast e PlayStation 2? E qual o tamanho? Vou parar este e-mail por aqui porque sei que se ele for grande não vai ser publicado.

Marcos Jun Matsubayashi
via e-mail

A criatura que responde as cartas é a mesma que você viu numa encruzilhada perto de sua casa, abraçado a um sapo em cuja boca estava escrito seu nome. E antes que você parta dessa para melhor, saiba que o DC e o PS2 terão um HD, mas cujo tamanho ainda não está definido. Próximo!

Sensualidade não falta no desenho de Thiago H.I. de Oliveira, de Ibiporã (PR)

Pros amigos

Sempre mando cartas pra vocês, mas nunca nenhuma foi publicada. Meu desejo é ver uma carta minha na revista, para mostrar aos meus amigos.

Diego Henrique Duarte Carneiro
Resende (RJ)

Depois dessa mensagem tão profunda, vai ser difícil a gente publicar outra carta de alguém de Resende.

Espaço da paulada

(também conhecido por cantinho feio, sujo e desprezível para os furiosos)

Meninão crescidinho

Me chamo Felipe e tenho 21 anos. Não sou nenhum nerd que fica o dia inteiro jogando e sai por aí falando de videogames, porém curto o assunto e às vezes compro revistas especializadas. Tenho um PlayStation, mas gosto de ler sobre todos os consoles. Bom, acho que alguma empresa comprou vocês, certo? Pois o Dreamcast aparece pouco, parece até que ele é fraquinho... Vocês também falam muita bobagem do Nintendo 64. A única coisa que presta na revista é a capa. Pra mim, vocês são um bando de moleques que querem aparecer.

Felipe
via e-mail

Ok, Felipe, você é tão macho na hora de dar sua bronca que poderia dar seu nome completo – mas a gente perdoa. Saiba, no entanto, que cantar de galo não é coisa para qualquer frango, se é que você me entende. Outra coisa, velhinho: esse negócio de ser Sony, ser Sega, ser Nintendo... que papo mais ultrapassado. Vou te dar um toque: quando o mercado usar muito o videogame ipsilon, nós falaremos mais dele, mas nunca esquecendo os demais. Mostre sua ira com números. Nós, por exemplo, demos quatorze jogos de Dreamcast na edição 154 e quinze jogos de PSX. Próximo!

Menininho crescidão

Vocês se acham muito bons, mas não sei por quê? Para que eu quero saber se os integrantes do Blink 182 jogam Dreamcast? E também não faz sentido colocar pessoas que "jogam Tetris no chaveirinho" para dar opiniões idiotas sobre games de última geração como acontece na seção Test Drive. Sou um jogador que sabe que há coisa muito melhor no mercado.

Daniel Guedes
Salvador (BA)

Daniel, não entendi: ou você nos odeia, mas nos lê e nos escreve mesmo assim, ou você nos ama e não quer assumir? Só para ajudá-lo a decidir por onde caminha seu coraçãozinho, saiba que a *Ação Games* é líder de vendas no segmento de revistas de videogames no Brasil. Obrigado, então, por sua preferência.

No Bico do Frango

Pirataria de jogos de Dreamcast. Por essa ninguém esperava, nem a Tec Toy, representante da Sega no Brasil. O problema da pirataria é de todo o universo do gamemaníaco. Num primeiro momento, você pode até achar que é legal ter um jogo de 100 reais comprado por 8 reais. Na verdade, isso derruba o mercado de games. As empresas não vão se preocupar em lançar nada no país enquanto a pirataria reinar por aqui. Jogos com versão em português? Nunca. Pirataria é crime. Denuncie! Ou você gostaria que um cara entrasse em sua casa, copiasse suas coisas e saísse por aí vendendo como se fosse obra dele?

Expansion pak

Gostaria de saber se é necessário o uso de cartucho de expansão (expansion pak) para jogar o *Perfect Dark*? Eu não tenho este acessório e não consigo jogar alguns modos do game.

Destruidor
via e-mail

É possível jogar *Perfect Dark* sem o expansion pak, mas sem ele você não conseguirá acesso a alguns modos. Veja abaixo uma lista de compatibilidade dos modos com o acessório.

Joanna é uma agente secreta de matar

EXPANSION PAK INFORMATION

Opções disponíveis	Sem	Com
Multiplayer Challenges	✓	✓
1 jogador (Solo Missions)		✓
1-2P Multiplayer (Combat Simulator)	✓	✓
1-4P Multiplayer (Combat Simulator)		✓
1-2P Cooperative		✓
2P Counter operative		✓
Acima de oito simulantes	✓	✓
Porcentagem de jogo disponível para jogar	35%	100%

Megaman X4

Sei que vocês já devem ler milhares de cartas dizendo isso, mas eu não posso deixar de lembrar: a revista está demais, os pré-lançamentos estão quentes e detonados bem completos, nota 1000. Quanto a minha dúvida, fica no game *Megaman X4*: eu apanho demais dos chefes e não consigo montar minha armadura. Há algum meio de facilitar minha vida?

Marcos Almeida
via e-mail

Como é clássico na série *Megaman*, cada um dos chefes tem uma fraqueza que corresponde a uma arma adquirida com outro chefes. Se você usar a arma corretamente vai derrotá-los facilmente:
Web Spider - use x-buster
Split Mushroom - use lightning web
Storm Owl - use aiming laser
Magma Dragoon - use storm owl double cyclone
Jet Stingray - use frost walru's frost tower
Slash Beast - use jet stingray ground hunters
Quanto a armadura, fica meio complicado explicar com um roteiro reduzido, por isso aí vai uma dica animal para você começar com a superarmadura: na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Megaman e aperte duas vezes • e ← seis vezes. Então, aperte ao mesmo tempo L1 + R2 e Start em seguida. Solte L1 + R2 somente quando a fase começar.

Quem diria que o italiano barrigudo se daria bem no golfe?

Mario Golf

Adoro esportes e estou vidrado no melhor game do gênero para Nintendo 64: *Mario Golf* simplesmente é o melhor. Além de curtir as criaturazinhas, tem muitas coisas para fazer e personagens para habilitar. Queria saber como faço para habilitar todos os personagens, mundos e se há alguma dica para o game. Valeu, e parabéns pela revista animal que vocês estão fazendo.

Marcelo
via e-mail

Se você é um esportista nato e curtiu o estilo de *Mario Golf* prepare-se para mais uma surpresa: Mario e sua turma estão para estrear um supergame de tênis utilizando a mesma receita: muito desafio, segredos e jogabilidade simplificada. Aguarde novidades na nossa *Ação Games*. Lá vão as dicas: Personagens secretos – Bowser, Harry, Luigi, Mario, Sony, Wario e Yoshi podem ser habilitados no modo Get Character, basta vencê-los para habilitá-los; Donkey Kong – consiga 30 pontos no modo Ring para habilitá-lo; Maple – consiga 50 medalhões de Birdie no modo Tournament; Metal Mario – consiga todos os 108 medalhões no modo Tournament.
Para habilitar novos mundos, basta acumular pontos vencendo as competições no modo Tournament. São cinco mundos para habilitar. Para habilitar modos de jogo secretos, siga as seguintes instruções: entre no menu de opções, deixe o cursor sobre a opção clubhouse, aperte A + R + Z para acessar uma nova opção e digite: 0EQ561G2 – campeonato Hyrule 1; 5VW68906 – campeonato Hyrule 2; KPXWN9N3 – campeonato Nintendo Power Tournament.

Games de corrida

Sou fissurado em games de corrida, *Gran Turismo* e *Ridge Racer* são os meus favoritos, mas *Ridge Racer Type 4* foi o único em que eu não consegui desvendar todos os segredos. Vocês têm conhecimento de algo muito secreto e legal?

Leonardo Ferreira Gomes
via e-mail

Temos algumas dicas quentes sobre o game, mas da próxima vez informe melhor quais são suas condições no game, para buscarmos soluções mais especificas, confira:
Carro do Pac-Man – consiga todos os 320 carros do game para habilitar este especial, que aparecera automaticamente em sua garagem; Modo Extra Trial – termine o modo Grand Prix sempre em primeiro; Largada turbinada – segure R2 + L2 na largada para sair cantando pneus.

Aperte os cintos e pise fundo

A garota da banheira

Helen Ganzarolli, 20 anos

Miau! Dando um banho de beleza, essa beldade leva os espectadores à loucura fazendo pose de gata na Banheira do Gugu. Ela pôs as garras de fora após vencer o concurso Felinas 2000 e agora derrete os marmanjos com seus olhos azuis (e muito mais) na *Playboy* de setembro. Paulista do interior (sim, é uma linda caipira), enquanto não está deixando os homens de queixo caído, encaixa (que beleza!) peças de quebra-cabeças no velho conhecido Tetris. Mas vejam só, essa morena cheirosa também adora jogos no estilo come-come (Obaaaaa!) – uma pena que se refira ao *Pac-Man*. Arrancando miados até nos computadores, a felina pretende criar seu site neste ano e retomar os estudos de Psicologia. Resta saber se os pacientes serão atendidos na banheira ou no divã! (DR)

Foto: Carol do Valle Maquiagem e cabelo: Júnior Alves/Agência Spettacolo

Leitores são explorados

A Cris e o noivo, Rodrigo, foram perfeitos como secretários

Acima, Marconi, Maycon, Cris e Rodrigo com o PS2

Abaixo, a galera da Redação faz a pose oficial (ops!)

Maycon puxa a fila do rango, mas a gente só deixou os leitores comerem salada e peixe (hehehe)

Cris limpa o sapato do subeditor Darius, enquanto Maycon dá um trato na mesa: beleza. Depois, os dois selecionaram fotos

Fotos Eduardo Svezia

Cristiane Teixeira da Silva, 18 anos, e Maycon Guilherme Pereira da Silva, 14 anos, foram os ganhadores da promoção *A Gente Quer Você* e passaram um dia na Redação da *Ação Games*. Conforme o prometido, eles foram explorados, comeram mal, atenderam telefones, limparam as mesas, engraxaram os sapatos da moçada e só descansaram na hora de jogar um pouquinho no PlayStation 2. Para não pagar esse mico sozinhos, eles puderam trazer para a Redação um acompanhante cada. Mostrando que não é boba, a Cris, de Pindamonhangaba (SP), trouxe o noivo, Rodrigo, 19 anos. Já o Maycon, de Uberlândia (MG), foi bacana e veio com Marconi, seu irmão de 17 anos.

Crie o Super-Herói Brazuca

Seja criativo que a Fox e a **Ação Games** garantem sua diversão nas telas

A Fox Home Entertainment lançará em setembro duas superfitas com os desenhos animados dos X-Men e do Homem-Aranha. Você tem duas maneiras de conseguir esses clássicos. Ou passa em lojas e compra, ou participa da nossa promoção. Para ficar com um kit desses, com os dois consagrados heróis dos quadrinhos (que estão de revista nova – *Super-Heróis Premium* –, vocês viram?), é muito simples: você vai ter de criar o super-herói brasileiro. Em uma folha de caderno (somente uma, mané!) fale da origem dele, de seus poderes, como é seu uniforme, quem é seu maior inimigo e, é lógico, dê um nome a ele. Os 20 autores das cartas mais criativas receberão em casa as duas fitas.

Lembre-se: Super-Rossi, Homem-Vergonha e seu comparsa Vergonhoso, O Poderoso Darius, Ronny Escarlate, Érica-Maravilha, X-Fábio, Homem-Ailton, Pucci-Sabotador, Ricardo Coração de Latão e A Liga dos Colaboradores Cruéis, Sujos e Malvados são marcas registradas de Ação Games Corporation, Enterprises & Wonderful Team.

A relação de vencedores da Promoção 300 CDs será publicada na edição 156.

Nome: ....

....

Data de nasc.: ....

Endereço: ....

.... **Telefone:** ....

E-mail: ....

Console: ....

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 29 de setembro de 2000; **5)** Os vencedores serão comunicados pela Redação da *Ação Games* a partir do dia 16 de outubro de 2000 até o dia 30 de novembro de 2000; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção Tô na Fita

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 29 de setembro de 2000).

Pergunta do mês (155)

O que você acha da pirataria no mundo dos videogames?

Resultado Pergunta do mês (153)

Em *Perfect Dark*, você decide os tipos de simulantes que enfrentará. Se você pudesse criar um deles, qual seria o jeitão e qual o nome?

"Criaria a BadgirlSim, bonita por natureza, ela ficaria à espera de um jogador que, encantado, seria usado por ela. Depois, o jogador ficaria muito cansado e sem forças para continuar." Erich Gomes, via e-mail

"PolíticoSim seria o nome deste simulante, o mais burro, louco e tonto entre todos os simulantes. Ele é o mais trapaceiro de todos." Ettore Bonaretti, Aguaí (SP)

"FeiticeiraSim, para ficar me acariciando o tempo inteiro." Alex dos Santos, Florianópolis (SC)

Top Ten

Os jogos mais alugados em julho

DREAMCAST (DC)	PLAYSTATION (PSX)	NINTENDO 64 (N64)
1 - Street Fighter Alpha 3	1 - Tony Hawk's Pro Skater	1 - Tony Hawk's Pro Skater
2 - Tony Hawk's Pro Skater	2 - Gran Turismo 2	2 - Pokémon Stadium
3 - Marvel vs Capcom 2	3 - Syphon Filter 2	3 - Mario Party 2
4 - Crazy Taxi	4 - Formula 1 2000	4 - Perfect Dark
5 - Striker Pro 2000	5 - FIFA 2000	5 - Donkey Kong 64
6 - Virtua Striker 2	6 - Winning Eleven 4	6 - Resident Evil 2
7 - Sega Rally 2	7 - Fear Effect	7 - Disney's Tarzan
8 - Speed Devils	8 - Final Fantasy 8	8 - Pokémon Snap
9 - Draconus	9 - Resident Evil 3: Nemesis	9 - All-Star Tennis '99
10 - Silver	10 - Vagrant Story	10 - Supercross 2000

Locadoras consultadas - Belo Horizonte (MG) - Mega Game, tel. (031) 296-7184; Curitiba (PR) - Videoteká, tel. (041) 262-7581; Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo, tel. (051) 311-7999 (Obs.: não se alugam 32 bits); Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, tel. (021) 430-7146; Salvador (BA) - Kombat Games, tel. (071) 255-0977; São José dos Campos (SP) - ProGames, tel. (012) 341-7250; São Paulo (SP) - Maxxi Revistaria e Locadora, tel. (011) 591-0039; Blockbuster, tel. 0800-172101; Only Games, tel. (011) 3862-1125.

Desafio do mês (155)

Qual o personagem humano que aparece em todas as versões de *Final Fantasy*?

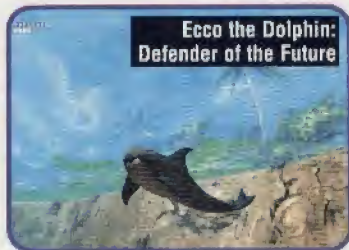
Resultado Desafio (153)

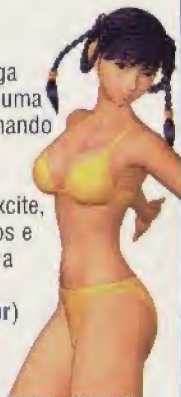
Pergunta:

Quantos personagens existem no jogo *Tony Hawk's Pro Skater* (incluindo os secretos)?

Resposta:

12 personagens

Vencedores:
André Garcia Koch, Tubarão (SC)
Diego Seibert Götz, Cascavel (PR)
Hilário Valentim de Oliveira, São Bernardo do Campo (SP)
José Guilherme B. Mendes, Apucarana (PR)
Rafael Miguel dos Santos, São Paulo (SP)

Pirataria de Dreamcast faz Sega norte-americana pegar pesado

Com a chegada da pirataria para o console Dreamcast, a Sega dos Estados Unidos, desde o dia 20 de julho, vem tomando uma série de medidas enérgicas contra a pirataria dos jogos, fechando mais de 60 sites ilegais e 152 sites de leilões que estavam vendendo CDs falsificados. A empresa vem contando com o apoio de grandes nomes da Internet como Amazon, eBay, Excite, Lycos e Yahoo – que se dispuseram a fiscalizar seus usuários e delatar os infratores às autoridades competentes. No Brasil, a distribuidora da Sega, Tec Toy, também está combatendo a pirataria e disponibilizou um e-mail (**cdpirata@tectoy.com.br**) para que os consumidores denunciem os falsificadores ou comerciantes de CDs pirateados. (RM)

Microsoft prepara mercado japa

A maior empresa de programas de computadores, Microsoft, comprou a produtora de jogos Bungie Software. A medida visa aproximar a gigante norte-americana dos consumidores japoneses – afinal a Bungie, inicialmente, desenvolveria games seguindo o gosto dos orientais. Claro, a softhouse, a princípio, dará prioridade a produções exclusivas para a plataforma X-Box. Entre os sucessos atuais da empresa estão *Abuse*, *Halo*, *Marathon*, *Minotaur*, *Oni*, *Pathways into Darkness* e a série de estratégia *Myth*. (RM)

X-Box: 500 milhões de dólares em publicidade

Conforme anúncio feito no fim de julho, a Microsoft investirá 500 milhões de dólares na divulgação do console durante os dezoito meses a partir de seu lançamento. A declaração foi do vice-presidente sênior da divisão de jogos da Microsoft, Robbie Bach. Segundo a assessoria da empresa, os gastos serão divididos pelas várias mídias existentes (Internet, rádio, revista, televisão). No início, a preocupação da fabricante será combater o PS2 da Sony e, depois, o Dolphin (nome provisório) da Nintendo. (RM)

X-Box, da Microsoft

Ação Games Express

• Enquanto a galera ocidental esperava pelo segundo longa-metragem dos pokémon no cinema, os japoneses arregalavam os olhos do outro lado do mundo. É porque no dia 15 de julho estreou o terceiro filme, chamado *Pokémon The Lord of the Unknow Tower* – causando confusão com filas imensas nos cinemas. (RM)

• A Nintendo japa distribui em edição limitada (100.000 unidades) o pokemon nº 251, Serebii (que funciona nas versões *Gold* e *Silver* para GB Color). Para pegar o monstrinho, o pokemaníaco precisa visitar o evento Nintendo Space World 2000, preencher um cadastro e torcer para ser um dos sorteados. (RM)

• Segundo informações cedidas pela divisão de animação da Fox Interactive, os produtores de games da empresa estavam pesquisando referências das séries de desenho *Futurama* e *The Simpsons*. Depois, sob pressão da imprensa internacional, a Fox confirmou estar desenvolvendo jogos de ambos os desenhos. (HM)

• A Fox Interactive cancelou oficialmente o lançamento do game baseado no longa-metragem *Titan AE*. O problema todo ocorreu porque o desenho (que mistura animações clássicas e gráficos computadorizados) não teve sucesso tão grande como o esperado. Agora só nos resta lamentar a perda nos consoles. (HM)

• A grande Activision, produtora de *Tony Hawk's Pro Skater*, revelou algumas bandas que farão a trilha do novo *THPS*, prometendo romper as expectativas. Entre os nomes de peso estão Anthrax, Bad Religion, Chuck D (vocalista do Public Enemy), Millencolin, Naughty by Nature e Rage Against the Machine. (FA)

• A Sega, em parceria com o site IGN (**www.ign.com**), está organizando um campeonato de *Crazy Taxi* pelos States. As partidas rolam numa jamanta apelidada de M.A.T. (Mobile Assaut Tour) que carrega equipamentos (acessórios, consoles, televisores) enquanto percorre as estradas. O vencedor da competição levará 15.000 dólares e um kit especial de DC. (RT)

• A Tec Toy apresentou versões demo de Dreamcast dos jogos *Ferrari 355 Challenge* (simulador de corridas com os carangos da fabricante italiana) e *Ultimate Fighting Championship* (o popular vale-tudo, trazendo 22 lutadores reais e milhares de combinações de golpes). (RT)

Shinichiro Nakaba, de Tóquio

Konami aluga tanque de guerra para produzir *Metal Gear Solid 2*

A última versão de *Metal Gear Solid*, de 1998, atingiu a marca de vendas de 5,6 milhões em todo o mundo. Para planejar a nova história do game (veja reportagem à página 42 desta edição), os criadores se concentraram em Nova York, cidade em que rola a ação, estudando detalhes da metrópole. Os produtores da Konami chegaram a alugar até mesmo um tanque de verdade para reproduzir detalhes nos gráficos.

Para criar *Metal Gear Solid 2*, produtores se estabeleceram em Nova York, onde rola a trama

Enix deixa Nintendo na mão

Dragon Quest 7, da Enix, está chegando às lojas no fim de agosto, por 80 dólares, mas já está atraindo a atenção do público com anúncios milionários. A última versão, lançada em 1995, vendeu 3,2 milhões de unidades. A diferença agora é que a Enix produziu para o PSX, deixando a Nintendo na mão. Para os especialistas, a mudança é boa por trazer à série uma alta qualidade gráfica com ambientes em 3D.

Versão de *Dragon Quest*, de 1995, vendeu 3,2 milhões de unidades

À espera de *Phantasy Star*

Phantasy Star On-line, que teve o lançamento adiado para janeiro de 2001, concentrará boa parte das apostas da Sega. O famoso game da produtora chega à rede digital, onde poderá ser dissecado por quatro maníacos, que juntos enfrentarão demônios e bruxos no cyberspace. Será o primeiro RPG em rede ligado diretamente ao videogame. O problema da Sega será acostumar os jogadores novatos à rede digital.

A Sega promete revolucionar os RPGs

ORIENT EXPRESS

• A indústria de games promete penetrar cada vez mais no mercado fonográfico. No Japão, entre os lançamentos de maior sucesso, está o CD com as faixas do jogo de ação *Dead or Alive 2* – já à disposição dos consumidores. A banda Bomb Factory, criadora dos arranjos e das músicas do jogo, lançou o álbum com a trilha do *DoA2*, para deleite dos fanáticos.

• Líder entre as produtoras de games em 1999, a Nintendo, detentora de 29% do mercado, não terá dificuldade em manter o seu posto de número um se depender do jogo *Mario Tennis 64*, de 70 dólares. Entretanto, resta lembrar que a liderança da Nintendo se deve principalmente aos games dos pokémon, que já renderam mais de 5 bilhões de dólares à empresa.

• É difícil não falar de *Gran Turismo 2000*, anunciado ainda no início do ano. Apesar de todos os segredos sobre o projeto, os demos e vídeos divulgados apontam para uma versão fantástica, trazendo cerca de 600 modelos de carros de todo o mundo – um deleite para os amantes do automobilismo. Agora, resta esperar pelo lançamento e início das corridas.

• Conforme o comunicado oficial da Sony, até o fim do ano será lançado o HDD (abreviação de drive de disco rígido, em português) do PlayStation 2. Essa unidade possibilitará a ligação do PS2 à Internet e o download de jogos. Como a empresa pretende espalhar o componente para o maior número de jogadores possível, ela afirmou que o preço será acessível.

• As coisas não andam bem na Sega, que enfrenta dificuldades para manter o Dreamcast competitivo. Como resultado, o presidente da companhia, Shoichiro Irimajiri, renunciou no início de julho. A fabricante, que vem acumulando resultados negativos de centenas de milhões de dólares há três anos, deixou explícito que voltará seus esforços para os entretenimentos na Internet.

• O maior mistério entre os videogames ligados à Internet é o Game Boy Advance. Ninguém sabe como será a nova versão do GB, que promete ter acesso à rede digital. Os fãs do console portátil estão preocupados. Eles temem que se a Nintendo atrasar demais o lançamento do GB Advance, outras grandes do setor possam vir arrasando com seus próprios portáteis.

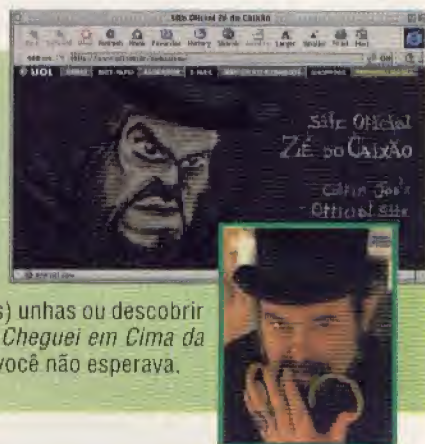
• A rede digital i-mode, criada pela companhia de telefonia celular Nippon Telegraph and Telephone (NTT) DoCoMo, funcionando somente com os seus telefones portáteis, introduziu em julho no Japão games com a programação Java, possibilitando maior velocidade para jogar na rede i-mode. Agora, mais de 1 milhão de japoneses poderão detonar nos celulares.

• A Sony atingiu o patamar de 1 milhão de PS2 vendidos em apenas quatro semanas. Para chegar ao mesmo montante, o Dreamcast precisou de 46 semanas. Já o Nintendo 64 vendeu o seu primeiro milhão após 17 semanas. Mesmo assim, a produção de games da Sony anda devendo. A empresa lançou três games (ruins), por 30 dólares cada, tentando avançar as vendas.

Maravilhas (e tranqueiras) da TV

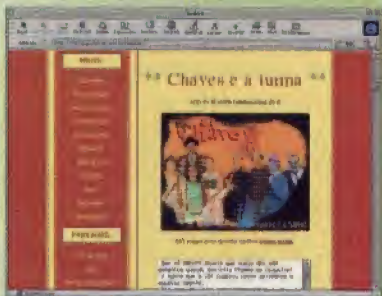
Selecionamos neste mês os sites mais legais de programas que fizeram história (nem sempre de forma positiva) nas telinhas brasileiras

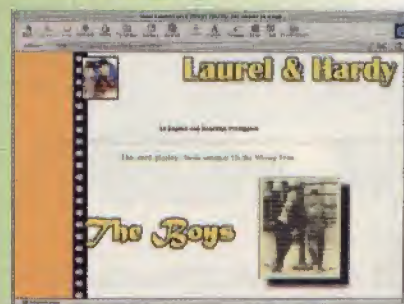
Priscila Pastre

Ameaçador, muito ameaçador. Nojento, muito nojento. E divertido, muito divertido. Entre no mundo assustador, medonho, obscuro e doidaço do homem mais temido de todos os tempos – Zé do Caixão, personagem inventado pelo brasileiro José Mojica Marins, que virou cult até mesmo nos Estados Unidos. Neste site você conhece a história de Josefel Zanatas, que aterroriza os moradores de uma pequena cidade do interior atrás da mulher ideal. Esteja pronto para um encontro inesquecível com Zé do Caixão. Mas cuidado! A seção Mr. Web e Zé do Caixão Produções advertem: "Você foi escolhido e, se não visitar este site dentro de duas horas, seus olhos arderão nas chamas do inferno!" Hehehehehehe! E já que você aceitou o convite, aproveite para achar coisas imperdíveis como a foto de Zé do Caixão cortando suas enormes (e infectas) unhas ou descobrir que em 1968 ele lançou um disco (acredite!) com as músicas *Castelo dos Horrores* e *Cheguei em Cima da Hora*, cantadas pelo próprio Zé do Caixão acompanhado de coral (!) – fala aí: por essa você não esperava. **www.uol.com.br/zedocaixao**

Ô, psit!

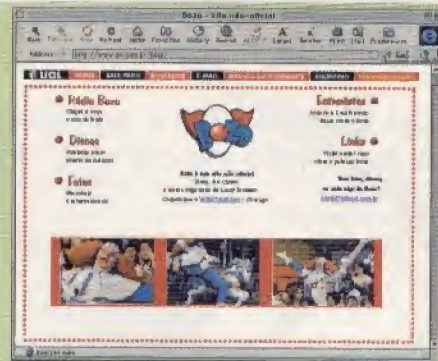
As caricaturas de Didi, Dedé, Mussum e Zacarias começam a pular quando alguém os visita em **www.renatoaragao.com.br/trapa.htm**. De duas, uma: ou eles ficaram malucos de vez (o que não é muito difícil), ou simplesmente estão felizes porque a gente deu uma passadinha por lá. "Ô, da poltrona!" Se você digitar apenas **www.renatoaragao.com.br** vai cair em outra página. Dá pra perceber que ela não é atualizada há um tempão, mas vale a pena conferir um monte de fotos bem legais.

Lá vem o Chaves (nuevas)

O que é, o que é: veio do México e gastou a fita de tanta reprise no SBT? É claro, é o Chaves. Conhece alguém por aí que nunca tenha assistido às trapalhadas dele e do Chapolin Colorado? Os episódios passaram tantas vezes, por tantos anos, que a garotada sabe de cor e salteado tudo o que vai acontecer. A *Ação Games* dá uma dica: o que quase ninguém sabe está em **http://turmadochaves.vila.bol.com.br** Neste site, você descobre o que os atores estão fazendo hoje, a verdade sobre o tão comentado acidente de avião em que Chaves teria morrido, quem é marido de quem na vida real e muuuuuuuito mais. Deu pra sacar que você vai encontrar respostas a perguntas que todo mundo já se fez um dia? Há, há! Não contavam com a nossa astúcia, né?

O gordo e o magro

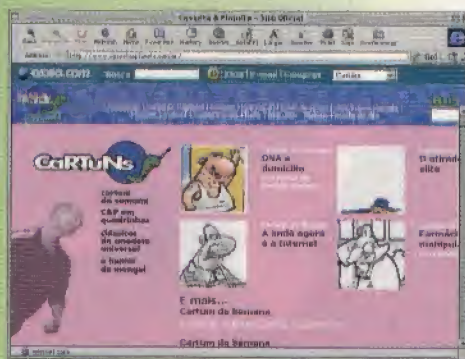
Essa é pra homenagear o vovô. A dupla nem precisava abrir a boca para que as platéias que lotavam as salas de exibição caíssem na risada. Tudo começou na época do cinema mudo e só terminou depois que o mundo todo já conhecia muito bem as suas vozes. Laurel e Hardy prenderam a atenção do público durante 33 anos (de 1917 a 1950). O boato que corre por aí é que os atores, ao contrário de seus personagens, não se davam muito bem, não. Pra saber mais sobre a história deste duo hilário e um tanto quanto desmiolado, é só dar uma passadinha em **www.geocities.com/Hollywood/2326** (inglês/português).

Back Forward Stop Refresh Home Print Mail

Alô, criançada! O Bozo chegou!

O programa era ao vivo. O 236-0873 não parava de tocar. A garotada "gastava o dedo" tentando ligar para o palhaço que fazia tanto sucesso quanto Xuxa ou Angélica! Mas tudo era ao vivo demais e as belas e puras criancinhas resolviam aprontar com o palhaço.
Criança – Alô, alô... Bozo?
Bozo – É, amiguinho lindo. Aqui é o Bozo! Vamos brincar de batalha naval?
Criança – Bozo???
Bozo – Sim, criança amiga, pode falar!
Criança – Vai pra p...!
Bozo – Alô? Como? A ponte perto da sua casa caiu?
Produção desesperada enfiava o dedo no gancho – Bi-bi-bi-bi-bi-bi....
Já que o telefone que mais tocava no Brasil não está mais com essa bola toda, quem quiser matar as saudades do Bozo, baixar suas músicas em real player, ler entrevistas com os atores e se divertir com fotos superlegais pode acessar **www.uol.com.br/bozo/**

Tá limpo

Tem uma galera espalhando pela Internet a verdadeira identidade do Alf. Você vai ficar surpreso quando descobrir o parentesco do nosso Eteimoso. Acha que ele veio mesmo de uma família de ETs? Então, prepare-se para se decepcionar com a verdade nua e crua em **www.ozemail.com.au/~chameau/blue/alf** Agora, se você quiser saber um pouquinho mais da história do nosso amigo do Planeta Melmec, esconda seu gato no vizinho e entre em **www.odysseychannel.com/programs/alf.html**

Urgente!

Sessão extraordinária do Casseta e Planeta informa: você pode passar mal de tanto rir em **www.cassetaeplaneta.com.br** Depois de navegar um tempinho pela casa dos Casseta na Internet, a gente descobre o que o Brasil todo já desconfiava: que os caras são uns manés, uns babacas, uns verdadeiros "sem noção". Reinaldo, Marcelo Madureira, Hubert, Helio de La Peña, Claudio Manoel, Bussunda e Beto Silva vão prender sua atenção. Na boa, você vai precisar de dias inteiros pra curtir as novelas em quadrinhos, os micos da semana, as frases que abalaram o mundo, as piadas... Quer saber? Muita folga sua esperar que a gente conte tudinho o que rola por lá. Que tal acessar logo, "boca aberta"?

Quer sonhar com a Jeannie?

Se você é daqueles machões que acham que a namorada, esposa ou mãe tem de dizer "sim, meu amo!" pra todas as suas vontades, visite Jeannie. Com ela, você vai confirmar quem manda no pedaço! E tem mais: ela vai te enfeitiçar com um jeitinho todo especial, um rostinho de anjo sapeca e umas trapalhadas bem engraçadinhas. Jeannie escapuliu de uma garrafa para satisfazer os desejos do seu amo, mas acabou mudando de idéia e se metendo em deliciosas confusões – ok, foi nos longínquos anos 60, mas fazer o quê, se dessa década só saíram coisas maravilhosas... Se sua mãe é toda "modernosa" e está pensando seriamente em implantar o sistema matriarcal na sua casa, não precisa ser gênio nem nada pra saber que ela está vingando anos de *Jeannie É um Gênio* (*I Dream of Jeannie*). **www.jeannie.net**. Na mesma linha, da mesma época, mas bem menos sexy era *A Feiticeira*. **www.bewitched.net** (inglês).

Nos gramados,

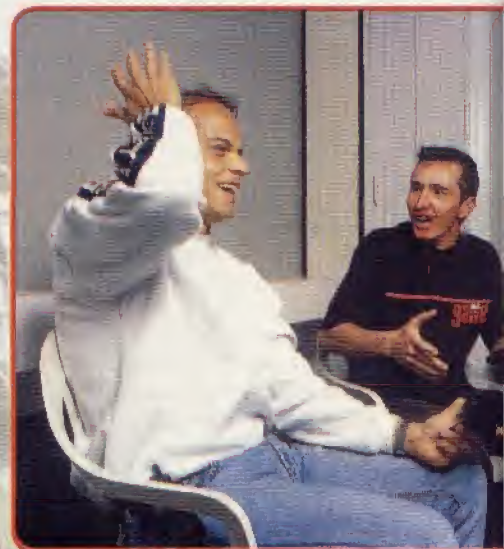
Ação Games **entra em campo para um bate-bola descontraído com Robert, meio-de-campo do Santos e estrela do futebol paulista**

Por Ronny Marinoto

Aproveitando o lançamento de *FIFA Soccer World Championship*, estreando a famosa série da Electronic Arts nos 128 bits, chamamos um profissional do futebol (ou seja, um craque) para avaliar e dar o apito final sobre o jogo. E o felizardo que entrou nos estádios virtuais é o santista Robert.

Com as bandeiras tremulando, nosso convidado é veterano nos games e calça chuteiras nas partidas de futebol do console Nintendo 64. Agora, defendendo sua equipe no PS2, o atleta faz questão de escolher a Seleção Brasileira e, prudente, pediu duas partidas de aquecimento. Bom, é claro que demos uma colher de chá, mas ela chegou amarga e logo aos 4 minutos de jogo nosso piloto inaugurou o placar – e a partida terminou 3x0 para a Redação.

No segundo amistoso, mesmo bem-humorado, o jogador endureceu e fez uma falta atrás da outra – ainda reclamando da arbitragem: "Pô! O juiz só apita as minhas faltas". Suando a camisa, Robert marcou seu primeiro ponto embalado por um grito de "GOOOOOOL". Mas, outra vez, o placar de 3x2 mostrou a superioridade da *Ação Games*.

Por fim, veio a terceira e derradeira partida. Um jogo truncado, cheio de faltas e com poucas chances de gol. Antes do apito final, a rede balançou duas vezes de cada lado, ficando em 2x2. Passado o tempo regulamentar, chegou a hora dos pênaltis e nosso piloto se redimiu do placar apertado, levantando a bandeira na Redação e mandando todas as bolas pra dentro das traves e fazendo duas defesas espetaculares. Já Robert ficou choramingando (hehe).

Robert e PS2

Entrevista

Fazendo um bate-bola esperto, nosso enviado descobriu que nem só de bola vive esse santista. Confira:

AG - Tem algum videogame em casa?

Robert - Tenho um Nintendo 64. Mas tive Atari, Telejogo e Mega Drive.

AG - Qual seu tipo de jogo preferido?

Robert - Gostava dos jogos de luta, principalmente *Street Fighter 2*. Mas também das partidas de tênis – que eram sempre disputadas. É claro que curtia futebol, mas preferia correr atrás da bola na rua mesmo, pois nos games perdia para os cunhados de 10, 12 e 13 anos.

AG - O que achou de *FIFA Soccer World Championship*?

Robert - Muito bom e realista. Gostei da movimentação. Os caras correm e imitam os chutes com perfeição. Achei demais os lances com bolas divididas, pois o controle vibra e sentimos o impacto. Mas também achei que há poucos dribles para desconcertar os jogadores adversários.

AG - É mais difícil jogar no campo ou no videogame?

Robert - No campo é, sem dúvida, mais difícil. Eu sou um jogador com a função de armar as jogadas e acabo sofrendo muitas faltas. No videogame é fácil fazer cruzamentos e movimentos como bicicletas com perfeição. Já nos campos de verdade são lances superdifíceis de serem realizados. Pô! Acertei três bicicletas tranqüilamente e, mesmo pulando com jogadores baixinhos, ganhei várias cabeçadas. Além disso nos videogames os zagueiros não puxam o calção dos atacantes.

AG - Faltou alguma coisa ao jogo?

Robert - Talvez a possibilidade de controlar o goleiro, pois ele parece imbatível e garanto que sairia mais do gol não sendo automático. O técnico também poderia gritar algumas jogadas da beira do campo, incentivando o grupo. E como os dribles são muito poucos, gostaria de dar um toque mais brasileiro, permitindo lances com bolas por baixo da perna e tal.

AG - Qual sua nota para o jogo?

Robert - Nota? Vou dar um 9,5.

Cybercraque

Robert é ligado nas últimas novidades tecnológicas do mundo e tem até um site próprio na Internet, trazendo fotos e informações sobre sua vida – e até os melhores e piores momentos da carreira.
www.robert.com.br

Foto: Eduardo Svezia

Futebol de verdade

Deixando a brincadeira de lado, Robert entra nos gramados de verdade, desafiando nosso repórter para uma disputa de pênaltis. O atleta mostrou que seu negócio é jogar com os pés e bombardeou seu adversário, colocando todas as bolas dentro da rede – até mesmo quando ambos combinavam o local do chute. Palmas para o jogador e tapas na testa de nosso representante, que com certeza não é bom goleiro.

Ficha técnica

Nome: Robert da Silva Almeida
Camisa: 11
Chuteira: 39,5 (canhoto)
Idade: 29 anos
Posição: meio-de-campo
Início da carreira: Olaria Atlético Clube (RJ), aos 16 anos
Times de carreira: Atlético Mineiro, Grêmio, Guarani, Olaria, Rio Branco e atualmente Santos

Ronaldo Testa

Asterix & Obelix: Take on Caesar (PSX)

Aventura, Cryo Interactive
1 jogador, 1 CD

Sucesso nos livros e quadrinhos, as aventuras do gaulês Asterix ganharam as telas do cinema e agora uma versão para videogames. Durante sua jornada contra as tropas romanas, pode-se controlar Asterix (ágil e baixinho) ou Obelix (alto e gorducho) por nove fase cumprindo os mais estranhos e variados objetivos, como parar brigas de peixes, quebrar rochas de catapultas, servir pernis aos aldeões e até recolher raios lançados por magos insanos – trazendo ambientes e personagens totalmente poligonais.
Nota geral: 5,0

Logo na abertura da aventura você pode conferir Caesar, o poderoso imperador romano

Na fase Fish Fight, pegue 55 peixes dos 80 que são jogados na briga

Boombots (PSX)

Luta, Dreamworks
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Dos mesmos criadores de *Earthworm Jim* e *Sukllmonkeys*, nesse quebra-pau os personagens são feitos com massa de modelar e espancam uns aos outros em arenas em 3D. Estão disponíveis dez lutadores que, para se manter de pé, usam desde golpes convencionais até artimanhas como mísseis teleguiados e projéteis mágicos – tudo o que for necessário para chegar ao temível Evil Mandu, um imperador alienígena que comanda um exército de gatos. Trazendo diversão alta, podem-se conferir animações bem-humoradas.
Nota geral: 4,0

As animações que intercalam as lutas são engraçadas. Vale a pena conferir

Durante as lutas, solte especiais (botões L2 + Select) nos inimigos desatentos

Chu Chu Rocket (DC)

Quebra-cabeça, Sonic Team
1 a 4 jogadores, 1 GD

Marcando a história dos videogames, *Chu Chu Rocket* é o primeiro jogo com opção de partida via Internet a ser lançado nos States – permitindo desafiar amigos e inimigos a distância. A idéia é esquisita, mas também inovadora. Centenas de ratinhos infestaram seu console e, para limpar a área, é preciso recolocá-los em suas tocas. Claro, existem roedores de vários tipos e até ratazanas que, redirecionadas pelos jogadores, bagunçam os refúgios oponentes. Nessa caçada você mostrará se é homem ou rato.
Nota geral: 6,0

Os ratinhos com o sinal de interrogação (?) escondem poderes especiais

Leve a ratazana de lata até a toca adversária, tirando metade da energia do alvo

Rhapsody: A Musical Adventure (PSX)

RPG, Atlus
1 jogador, 1 CD

Prometendo marcar presença, o enredo transporta você para um mundo com personagens inspirados em desenhos no estilo mangá (um traço popular no Japão). O protagonista da história é Cornet, uma plebéia que sonha em conquistar seu verdadeiro amor e, para isso, atravessará todo o reino de Marl's. Viajando por terras longínqüas, a gatinha encontra criaturas fofinhas como fadas e gatinhos que soltam magias hilárias. Mas é claro, para dar cabo da situação, a jovem pode equipar armas e poderes especiais.
Nota geral: 6,5

Para fugir das batalhas mais difíceis, acione a opção escape no menu de combate

Test Drive Le Mans 24 Hours (PSX)

Corrida, Infogrames
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Prepare-se para participar da famosa prova 24 horas de Le Mans, uma das competições mais famosas do mundo. Para entrar no asfalto e dirigir o dia inteiro, pode-se escolher entre máquinas envenenadas como Porsches, Vipers e outros possantes, inclusive protótipos dos maiores fabricantes de veículos. Sendo bastante detalhista, é possível mexer na aerodinâmica, câmbio, freio e outros equipamentos – os ajustes são realmente sentidos, alterando a performance e até simulando desgaste e falhas no motor.
Nota geral: 6,5

Você pilotará até modelos de veículos protótipos

Os carros não são detalhados, mas os efeitos de luz impressionam

Rally Challenge 2000 (N64)

Corrida, Genki
1 a 4 jogadores, cartucho

Coberto de poeira, esse simulador de rali não convence e sai da pista. Disponibilizando os modos Arcade, Championship, Practice, Versus Race, os pilotos partem em disputas acirradas em pistas espalhadas por todo o mundo (Austrália, Brasil, Espanha, Itália), dirigindo carangos nervosos da categoria fora estrada – entre eles os modelos Mitsubishi Langer Evolution V, Subaru Impreza WRC, Toyota Corolla WRC. Apesar da boa velocidade, os gráficos e sons são desprezíveis e não fazem jus à competição.
Nota geral: 4,0

É preciso guiar seu veículo por terrenos como areia, asfalto, cascalho e lama

International Superstar Soccer Pro Evolution (PSX)

Esporte, Konami Computer Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Olé! Outra cópia melhorada... quer dizer, versão de *ISS*! Mesmo muuuuuito parecido, esse futebol traz inovações e um número superior de animações – agora até os movimentos que completam as quedas dos jogadores estão mais perfeitos. A inteligência artificial dos futebolistas está mais apurada, aumentando a disputa pela posse de bola e a aplicação de esquemas táticos para que as equipes disputem amistosos, pênaltis, torneios, treinos e até mesmo a Copa do Mundo, definindo o país campeão do planeta.
Nota geral: 6,5

Use o lançamento (botão ▲) rasteiro para deixar seu jogador em boas condições

Space Channel 5 (DC)

Coordenação motora, Sega
1 jogador, 1 GD

Vamos balançar o esqueleto. O ano é 2499 e, na pele macia da apresentadora Ulala, repórter do Canal 5, sua tarefa é cobrir alguns eventos de uma colônia espacial enquanto ela está sendo atacada por extraterrestres. Para resgatar os reféns e livrar-se do encalço dos ETs, acredite, sua única escapatória é dançar e rebolar muito para deixá-los doidos. Durante o musical, os invasores gritam os comandos necessários para vencê-los e, seguindo o ritmo, a gata precisa realizar as seqüências corretamente.
Nota geral: 7,0

Este é o chefe do jogo, ele é fácil, mas não é bom vacilar

Salve os humanos (botão B) para que se juntem à Ulala

Ei! Esse aí atrás não é o Michael Jackson?

Striker Pro 2000 (PSX)

Esporte, Infogrames Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Quem é fanático por futebol não pode perder esse lance. Afinal, trazendo realismo, cerca de 130 equipes diferentes disputam campeonatos e torneios internacionais, acompanhados por uma torcida que lota as arquibancadas. Com partidas bem equilibradas, podem-se realizar lances bonitos como bicicletas e peixinhos, trazendo comemorações que mostram inclusive as expressões faciais dos jogadores artilheiros. Além disso, garantindo o futebol arte, os juízes mostram-se severos e punem com rigor as faltas.
Nota geral: 5,0

Alguns campos mostram os desgastes da grama na região da pequena área

A distância, as imagens impressionam e parecem exibir uma partida de futebol real

Pelo menos aqui, durante as cobranças de falta, os jogadores não avançam a barreira

Nightmare Creatures 2 (DC)

Ação, Kalisto Entertainment
1 jogador, 1 CD

O pesadelo não terminou e, 100 anos após a morte do insano Adam Crowley, o terror retorna com uma horda de zumbis. Desta vez, para impedir a carnificina patrocinada pelo cientista, Herbert Wallace e Rachelle, dois descendentes de guerreiros espirituais, têm a missão de enviar Crowley de volta ao mundo dos mortos, livrando a humanidade das trevas. Perseguindo o vilão, os heróis enfrentam 30 monstros e percorrem doze ambientes que vão desde hospitais psiquiátricos até as estreitas ruas de Londres.
Nota geral: 6,5

No modo Therapy se aprendem os combos para esfolar os inimigos

Espanque o adversário até que fique tonto e, próximo dele, acione fatality (botões X +Y)

Industrial-Spy Operation Espionage (DC)

Ação/estratégia, Hunex
1 jogador, 1 GD

Com a entrada do século 21, as grandes corporações usam a espionagem industrial para manterem-se à frente das concorrentes. O clima de conspiração está em alta e, controlando o grupo especial Blitztrahl, um esquadrão de elite composto por oito agentes secretos, será preciso invadir indústrias de alimentos, de automóveis, de cosméticos e outras – mantendo-se na surdina enquanto cumpre tarefas como arrombar cofres, desativar alarmes, roubar protótipos – são dez fases com até 30 horas de enrascadas.
Nota geral: 4,0

Encontrando um inimigo, acione a opção fight rapidamente

Radikal Bikers (PSX)

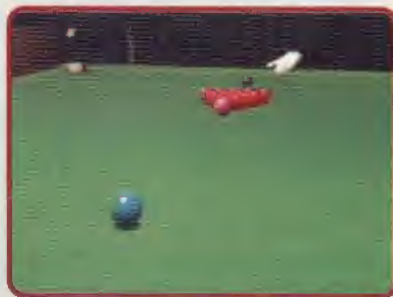
Corrida, Gaelco
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Ninguém imagina o trabalho dos entregadores. Mas em *Radical Bikers* pode-se bancar o motoboy, distribuindo massas e pizzas por todo o centro urbano da Itália. O objetivo é simples e consiste em levar as encomendas o mais rápido possível aos clientes. Pelos caminhos, podem-se coletar alguns itens que acrescentam velocidade e tempo, enquanto sua encomenda sofre com os solavancos e incômodos do trajeto, encarando carros, grades, veículos e transeuntes. Seja rápido pois, literalmente, tempo é dinheiro.
Nota geral: 4,0

Cuidado para não entrar na contramão, pois as pistas são estreitas e os caminhões atropelam tudo

Jimmy White's 2: Cue ball (PSX)

Esporte, Awesome Developments
1 ou 2 jogadores, 1 CD

É melhor ir preparando o giz para deixar seu taco de madeira cheio de malícia. Afinal aqui você disputa bilhar com o campeão mundial Jimmy White – de forma bem realista. Trazendo todo o ambiente dos bares e casas de sinuca mais respeitadas do mundo, seu personagem caminha por cassinos e mansões, apostando e disputando vários tipos de jogos de bilhar contra dez personagens. E para dar uma pausa, estão disponíveis minijogos como damas, dardos de dedo e até mesmo caça-níqueis para tentar a sorte.
Nota geral: 4,5

As mesas de bilhar são caprichadas e parecem de verdade

Spirit of Speed 1937 (DC)

Corrida, Acclaim Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Aperte os cintos e prepare-se para dirigir quinze carangos lendários que vão desde Alfa Romeo Bimotore até Bugatti 35B – todos eles baseados nos modelos originais dos veículos. O ambiente é voltado para a década de 30, trazendo todos os corredores da época, bem como nove circuitos (Montana e Monza, entre outros) com as mesmas características dos traçados originais. Até porque retrata o início das competições automobilísticas, a velocidade das corridas é baixa e empolga apenas saudosistas.
Nota geral: 4,0

Acredite, essa velharia já foi a dona das estradas

Os cenários de fundo não trazem nenhuma movimentação aparente

Play with the Teletubbies (PSX)

Aventura, BBC Multimedia
1 jogador, 1 CD

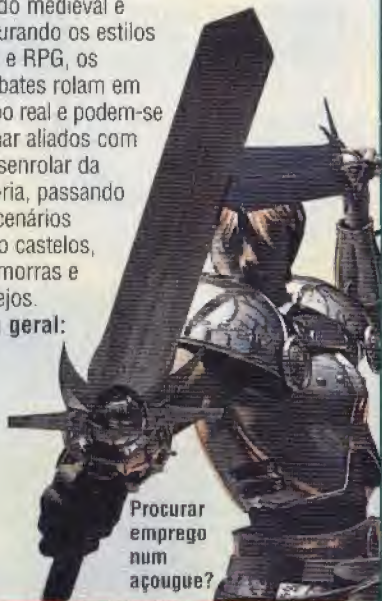
Oiii! Atormentando nos videogames, chegou a turma dos Teletubbies. Os quatro heróis com cabeça de televisor Dipsy, Laa-Laa, Po, Tinky Winky têm objetivos bem simples enquanto andam pelo reino de Teletubbyland. Dentre as tarefas a serem cumpridas, está a de encontrar onze itens espalhados pelo minúsculo jardim, que podem habilitar brincadeiras com bolas, patinetes ou até mesmo esconde-esconde. Como no seriado, também há vídeos com crianças se divertindo e as ações visam atingir o público de 2 a 4 anos.
Nota geral: 2,5 (Um pouco mais, se você tiver menos de 5 anos)

Encontre os itens espalhados e acione o comando de missões (botão ■)

Trate de pegar os itens rapidamente, pois eles somem e reaparecem

Silver (DC)

Aventura, Infogrames Entertainment
1 jogador, 1 GD

Dê uma polida nas velhas armadura e espada para embarcar na aventura. Controlando o jovem cavaleiro David, habitante da pacífica região das sete ilhas de Jarrah, sua tarefa é resgatar sua esposa e encontrar oito esferas mágicas para derrotar o feiticeiro Silver – que seqüestrou sua amada. Trazendo um enredo medieval e misturando os estilos ação e RPG, os combates rolam em tempo real e podem-se ganhar aliados com o desenrolar da história, passando por cenários como castelos, masmorras e vilarejos.
Nota geral: 7,0

Procurar emprego num açougue?

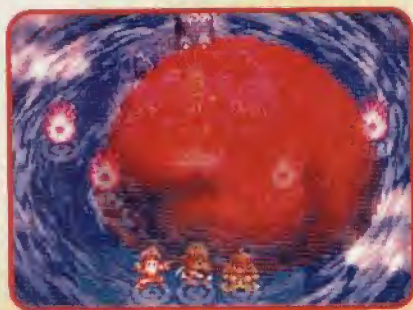
Durante a jornada surgem monstros estranhos. Olhe esses dragões-morcegos

Antes dos combates, tente pegar os baús para descolar mais equipamentos e itens

Humberto Martinez

Arc the Lad Collection (PSX)

RPG, Revolution Software
Lançamento: final de 2000

Consagrado como um dos primeiros RPGs da geração 32 bits, a série *Arc the Lad* dá as caras ao Ocidente num pacote luxuoso com quatro CDs – um deles exclusivo para as trilhas sonoras. Reunindo os elementos dos RPGs tradicionais, os personagens apresentam um visual versão SD (superdeformado) e as batalhas são organizadas em turnos. O enredo caprichado traz no papel principal Arc – um jovem que se aventura mundo afora em busca de lendárias esmeraldas que protegem o planeta de uma destruição eminente.

Disney's Aladdin (PSX, PC)

Aventura, Eurocom
Lançamento: outubro de 2000

Para o alto e avante

De volta à cidade de Agrabah, onde se encontram guardas carrancudos e ladrões perigosos, você viverá uma aventura das Arábias. No controle de carismáticos heróis como Abu (macaco), Aladdin (plebeu) ou mesmo Jasmine (princesa), será possível usar o tapete mágico sobrevoando oásis, palácios, pirâmides, ruínas. Para dificultar sua jornada, gárgulas e zumbis servem de obstáculo e, para enfrentá-los, é preciso desferir movimentos dignos de acrobatas – e coletar jóias preciosas para desvendar minijogos.

Army Men Air Attack 2 (PSX)

Ação, The 3DO Company
Lançamento: outubro de 2000

A mais divertida versão dos soldados de plástico ganha uma continuação matadora. Para esquentar os motores das aeronaves, sua armada precisa completar 20 fases repletas de missões cômicas que trazem tarefas como atacar, defender, escoltar, transportar – tudo isso rolando em ambientes temáticos que vão desde o dia das bruxas até o velho oeste. Inicialmente estão disponíveis cinco modelos de helicóptero e, claro, será permitido voar também por modos multiplayers, incluindo campanhas cooperativas.

Galaga: Destination Earth (PSX)

Ação, Hasbro Interactive
Lançamento: outubro de 2000

Produzido originalmente para os arcades, *Galaga* tornou-se ícone da geração dos anos 80, imortalizando o gênero da batalha espacial. Agora, os consoles de 32 bits terão as turbinas reaquecidas numa versão tridimensional do clássico estelar. No entanto, para alegria dos saudosistas, também estarão presentes fases em 2D. Entrando no cockpit das novas astronaves, será preciso impedir a invasão de insetos alienígenas, usando de um arsenal bem incrementado enquanto explora os confins do universo. Yes!

Megaman X5 (PSX)

Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: novembro de 2000

Após dezenas de aventuras, mais uma vez, o mascote cibernético está pronto para enfrentar toneladas de máquinas controladas pelo maquiavélico Sigma – são pilhas de inimigos ferros-velhos. Desta vez a missão de Megaman e do companheiro Zero é impedir um asteróide em rota de colisão com o planeta. Pela jornada, desafiando robôs durões, os heróis adquirem equipamentos especiais e podem tomar decisões que alteram o final da aventura. Toda a ação da série *X* foi mantida, garantindo um controle animal.

Ms. Pac-Man Maze Madness (PSX)

Aventura, Namco
Lançamento: outubro de 2000

Vinte anos após a primeira aparição de seu marido nos games, a esposa do famoso Pac-Man ganha uma versão tridimensional e mostra que a família pac está longe da aposentadoria. No jogo estão disponíveis os modos Adventure e Maze, trazendo 180 labirintos pelos quais a heroína foge dos fantasmas (ou persegue os coitados quando está vitaminada). Pois é, além disso também estará disponível o inédito modo Ghost Tag, no qual os jogadores podem controlar as assombrações enquanto fogem da garota comilona.

Blade (PSX)

Ação, Hammer Head
Lançamento: novembro de 2000

Os vampiros que se cuidem, pois o personagem Blade (interpretado por Wesley Snipes no cinema) volta para prosseguir sua caçada aos dentuços numa sanguinolenta jornada.
Tendo como base o roteiro do longa-metragem, podem-se explorar 20 estágios que, espelhando a cruzada vampírica, trazem quebra-cabeças complicados e mais de 30 tipos de criaturas mórbidas (lobisomens e zumbis são algumas delas). Mostrando versatilidade, Blade enfrenta a horda de inimigos usando artes marciais e armas devastadoras.

Disney's Donald Duck (PSX, PC)

Aventura, Eurocom
Lançamento: outubro de 2000

Pato Donald, o engraçado e famoso pato da Disney, está para retornar aos games trazendo uma bagagem de encrencas. Nessa versão em 3D do bicho tagarela, o herói partirá numa busca minuciosa por 24 fases atrás de sua amada Margarida, que foi raptada por um feiticeiro bem malandro. Mostrando o mesmo visual dos desenhos animados, Donald encara uma aventura com desafios em casas mal-assombradas, cidades poluídas e até mesmo templos incas – e com a ênfase nas explorações há diversos segredos escondidos.

Quack! só quero ver a desculpa que o Patinhas dará para não me emprestar dinheiro

Army Men: Sarge Heroes 2 (N64, PSX)

Ação, The 3DO Company
Lançamento: outubro de 2000

O exército verde mais uma vez passará por uma prova de fogo enfrentando as tropas amarelas e azuis. Liderados por Sarge, as forças esverdeadas percorrem quatorze fases passando por banheiros, cozinhas, quintais e outras áreas cheias de perigos para os heróis de guerra diminutos. Como bons militares que são, o sargento e seu batalhão têm disponível um arsenal com metralhadoras, pistolas, rifles e equipamentos poderosos como explosivos, lança-chamas, morteiros para os modos campanha ou multiplayer.

Cruis'n Exotica (N64)

Corrida, Midway Entertainment
Lançamento: sem previsão

A série *Cruis'n* chega ao terceiro episódio de forma exótica. Acelerando num dos novíssimos dezoito modelos (variando entre blindados, caminhões, conversíveis e outros doze veículos), podem-se queimar os pneus por 60 pistas (Uau!) espalhadas pelo planeta, incluindo cenários no Alasca, Hong Kong, Tibete e até locais insanos como o planeta Marte e a cidade perdida de Atlântida. Com um visual caprichado, nos cenários há baleias, dinossauros e mesmo aviões dando rasantes sobre sua cabeça.

Mickey´s Speedway USA (N64)

Corrida, Rare Limited
Lançamento: dezembro de 2000

E tome corrida de kart! Agora Mickey Mouse e sua turma prometem acelerar muito, queimando os pneus para subir no pódio. Entre a cambada estão Donald, Minie, Pateta e outros personagens cativantes que garantem empolgar a todos. Como é de praxe, nas competições rolam mutretas e os pilotos usam armas e equipamentos malucos para chegar à frente. Os cenários trazem ambientes do mundo Disney e, mantendo o desafio, pode-se habilitar segredos, disputando em modos de batalha ou campeonatos, entre outros.

Ogre Battle 64 (N64)

Estratégia/RPG, Atlus
Lançamento: setembro de 2000

Demorou, demorou mesmo! Mas enfim chega a nova versão desse clássico RPG. No comando do oficial Magnus Gallant, será possível controlar uma armada com 200 soldados rasos e ainda 94 tipos de personagens, entre os quais estão arqueiros, bruxas, cavaleiros, magos e outros dispostos a lutar pela liberdade do reino de Palatinus. Desafiando os invasores do império Holy Lodis, é preciso estudar táticas de combate para formar os grupos e usar magias dos tipos água, fogo, maldição, terra, vento, virtude.

Onde é a festa do dia das bruxas?

Power Rangers Lightspeed Rescue (N64)

Ação, Massmedia
Lançamento: outubro de 2000

O mundo corre perigo e os Power Rangers precisam deter uma invasão de monstros que pretende aniquilar os humanos. Finalmente em 3D, os rangers percorrem mais de 30 fases, esbofeteando monstros enormes e desferindo golpes marciais só vistos na TV. Mantendo o clima do seriado, durante a ação rolam músicas conhecidas pelos fãs e, além dos ataques convencionais, os heróis poderão utilizar diversos equipamentos e até invocar o imenso Mega Zord para enfrentar os mortais inimigos Diabólico e Magmavore.

Spider-Man (N64, PSX)

Ação, Nerversoft
Lançamento: novembro de 2000

Direto dos HQs, o habilidoso Homem-Aranha vai grudar nos videogames. O enredo traz o escalador de paredes resolvendo os problemas cotidianos da grande metrópole de Nova York e ainda enfrentando arquiinimigos como Escorpião, Rino, Venon, entre outros. Durante seus passeios em meio aos arranha-céus, o herói aracnídeo pode usar a teia para balançar pelas estruturas, prender os inimigos ou mesmo criar um escudo bastante resistente. E claro, podem-se conferir frases hilárias e superpoderes do Aranha!

Meu senso de aranha diz que vai rolar muita ação

Taz Express (N64)

Aventura, Zed Two
Lançamento: outubro de 2000

Cansado de passar o dia pensando em comer, Taz decidiu mudar o rumo de sua vida trabalhando na agência de correios da Tasmânia. Bancando o entregador, o diabólico personagem passa por desventuras em mais de 30 fases coloridas no estilo dos desenhos animados. Claro, nosso herói devorador tem habilidades que o permitem destruir ou engolir os obstáculos que surgirem em seu caminho, além de enfrentar adversários como o insistente Coiote e o marciano Marvin – e há outros personagens da Warner também.

Indiana Jones and the Infernal Machine (N64)

Ação, Lucas Arts
Lançamento: final de 2000

Indiana Jones volta numa empolgante aventura, desta vez ajudando sua amiga Sophia Hapgood a encontrar a lendária Torre de Babel. Recheada de intrigas e temperada com o clima dos filmes, a jornada deverá ser realizada em locações como as pirâmides astecas e até a antiga cidade da Babilônia – são cenários quase lendários. Além de solucionar quebra-cabeças complexos, Indy pode agachar, correr, pendurar, pular e usar seu chicote (ou artifícios como granadas, bazucas e rifles) contra os adversários.

Disney's Dinosaur (DC, PSX)

Aventura, Sandbox Studios
Lançamento: dezembro de 2000

Há 65 milhões de anos os dinossauros se viram ameaçados de extinção quando uma chuva de meteoros chocou-se com o planeta. Para sobreviver à dizimação, bandos de criaturas partem em busca de um lugar para procriar e continuar as espécies. Com isso, trazendo o enredo do filme da Disney, além das animações do cinema, podem-se controlar os pré-históricos heróis Aladar, Flea e Zini, cada qual com habilidades próprias e necessárias que, entre outras coisas, ajudam a fugir dos perigosos carnossauros.

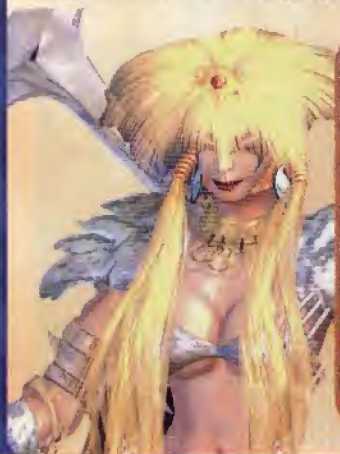
MTV Sports Skateboarding (DC, PSX)

Esporte, Darkblack
Lançamento: sem previsão

O gênero de esportes está cada vez mais radical e, nesse simulador de skate, estarão disponíveis mais de 30 fases enormes, passando por cenários como escolas, galpões, parques e outros territórios visitados por feras como Alan Petersen e Andy MacDonald.
Os skatistas arrepiam com mais de 60 manobras, usando equipamentos de marcas como Alien Workshop e Hurley para ralar em modos de campeonato ou até mesmo cair na porrada ao som pauleira de bandas como Cypress Hill, Pennywise, The Deftones e outras.

Spawn: In the Demon's Hand (DC)

Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: outubro de 2000

A guerra pelos domínios do céu e do inferno chegou ao mundo virtual. Trazendo todo o ambiente sombrio dos quadrinhos do desenhista Todd McFarlane, a ação consiste em espancar os adversários que surgirem pelo caminho de personagens como o herói Spawn e seus comparsas Angel, Priest, Twist. Pode-se vagar por subúrbios caóticos com até quatro jogadores simultâneos, desferindo golpes em modos cooperativos ou individualistas. Além do mais, haverá uma galeria com inúmeros desenhos do consagrado artista.

F355 Challenge (DC)

Corrida, Acclaim
Previsão: novembro de 2000

Sucesso nos arcades, as possantes Ferrari F355 prometem rugir nos consoles. Conceituado para ser um simulador da máquina italiana, a produção foi supervisionada de perto por mecânicos da fabricante européia e apresenta um visual espantoso, exibindo gráficos em alta definição e cerca de 60 quadros por segundo. Com um realismo espantoso pode-se notar a sensação de velocidade e ainda fazer alterações nos carangos, equipando opcionais para percorrer circuitos famosos como Long-Beach, Monza, Suzuka.

Grandia 2 (DC)

RPG, Game Arts
Lançamento: final de 2000

Sucesso entre os RPGs dos 32 bits, a nova versão de *Grandia* traz diferenças visíveis. Os cenários e personagens estão poligonais, mostrando detalhes tanto no interior das instalações como nos ambientes abertos. As batalhas mantiveram o estilo, disponibilizando habilidades e magias com visual encantador. Desta vez o enredo envolve personagens mais velhos, trazendo um clima mais sério, cheio de intrigas. Entre os heróis confirmados estão Elena (sacerdotisa), Maregg (homem-fera) e Rudo (cavaleiro).

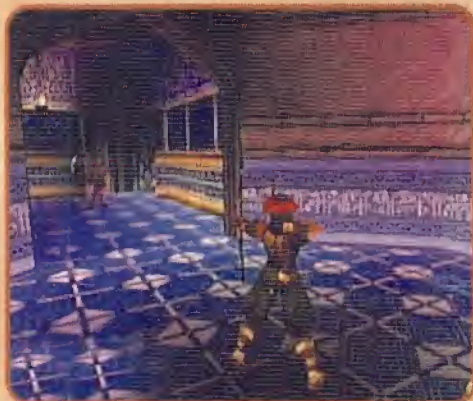
Virtua Athlete 2K (DC)

Esporte, Sega
Lançamento: sem previsão

Prepare seu fôlego de campeão para encarar os jogos olímpicos mais disputados e realistas dos videogames. Suando a camisa, os atletas virtuais competem em provas como 100 metros rasos, lançamento de dardos, lançamento de peso, salto de vara e outras modalidades que exigem coordenação por parte dos jogadores. Ultrapassando seus limites para conquistar a medalha de ouro, esportistas de vários países (e até personagens criados pelo jogador) poderão quebrar os recordes e deixar as marcas na própria Internet.

Prince of Persia 3D (DC)

Ação, Avalanche
Lançamento: outubro de 2000

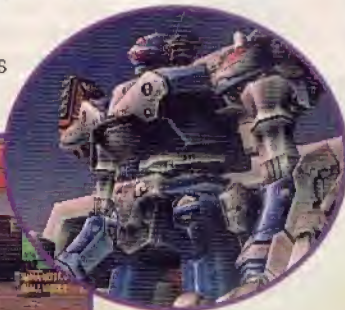
Onze anos após seu nascimento, o clássico *Prince of Persia* ganha uma versão em 3D – mas mantém o espírito de exploração. Preservando a idéia do game original, a aventura chega repleta de armadilhas mortais, duelos com espadas, quebra-cabeças complexos e, claro, uma bela princesa para salvar. Remodelado num ambiente tridimensional, os cenários das mil e uma noites árabes são grandes e, para vasculhar todas as frestas dos labirintos, pode-se agachar, pendurar, pular e rachar a cuca debaixo do turbante.

Pro Surfer (DC)

Esporte, Krome Studios
Lançamento: final de 2000

Há tempos que jogos de surf não empolgam. Entretanto está chegando um simulador que promete levantar a galera com agitação e realismo. O game foi desenvolvido sob a supervisão do campeão australiano Mark Richardson, criando um ambiente rico visualmente e um controle que permite a realização de diversas manobras que variam desde 360° até os famosos tubos. Na água estarão presentes diversos modos que deixam participar de baterias de campeonatos, treinos ou mesmo pegar uma onda para relaxar. Yeah!

Armored Core 2 (PS2)

Simulador, From Software
Lançamento: outubro de 2000

A maior parte da população terrestre mudou-se para Marte. A civilização humana alcançou níveis de tecnologia incríveis, mas foi tomada por poderosas corporações que dominam o planeta – usando robôs AC's para controlar a população. Agora, bancando um robô AC revolto, sua tarefa é eliminar as outras grandes máquinas e libertar o povo que sobrevive em meio a esse caos. Para superar seus desafios será permitido usar quatorze tipos de equipamentos, acrescentando inclusive novas armas ao arsenal.

No One Lives Forever (PS2)

Ação, Monolith
Lançamento: sem previsão

Prometendo dominar o estilo, os 128 bits estão para ganhar um título que lembra em muito os famosos filmes de espionagem. Bancando o agente secreto, há quinze missões em diversas locações como Alemanha, Alpes Suíços, Caribe e outras, nas quais o herói se deleita com um arsenal trazendo mais de 20 armas que resolvem os problemas de forma eficiente e sangrenta. Os gráficos são detalhados, sendo possível ver as feições dos inimigos enquanto são aniquilados nos diversos modos multiplayer disponíveis.

International Superstar Soccer 2001 (PS2)

Esporte, Konami
Lançamento: sem previsão

A versão 128 bits da melhor série de futebol virtual está chegando e, pelas belas imagens, promete agitar torcidas por todo o mundo. Com ambientes totalmente tridimensionais, os jogadores são mais realistas e trazem a melhor movimentação do gênero. Entretanto, mais que impressionar pelo visual, os controles são aprimorados, incluindo novos dribles e jogadas ensaiadas para disputar amistosos, campeonatos, pênaltis, treinos e o novo modo Success, em que se pode desenvolver as habilidades dos atletas.

Motor Mayhem (PS2)

Corrida, Beyond Games
Lançamento: primeiro trimestre de 2001

O ambiente é futurista, as máquinas, velozes, e os combates, ferozes – todos os elementos para uma competição fervorosa. Mostrando um design arrojado nas máquinas, os veículos trazem inúmeros detalhes que, acompanhados por efeitos especiais, causam um espanto visual. Além de pilotar com maestria, podem-se infernizar os oponentes com armas pesadas que podem, inclusive, ser modificadas para aumentar a eficiência das investidas. A produtora disse que pretende desenvolver um modo para disputas on-line.

The Getaway (PS2)

Ação, Studio Soho
Lançamento: sem previsão

Apresentando um nível de realismo exorbitante, *Getaway* traz perseguições em alta velocidade que rolam por mais de 70 quilômetros, reproduzindo com fidelidade as ruas da velha cidade de Londres. Claro, os cenários do Velho Mundo incluem pontos turísticos como o relógio Big Ben e o palácio Kensington, entre outros. Tudo se apresenta em 3D e, perambulando pelas ruas londrinas, há mais de 50 modelos de carros (baseados em modelos de verdade) e até pedestres interagindo com os cenários em tempo real.

Z.O.E. (PS2)

Esporte, Konami Computer Entertainment
Lançamento: sem previsão

No século 22 a humanidade vivencia a melhor fase na conquista do espaço, alcançando a tecnologia para construir bases noutros planetas. A principal colônia é Antilla, em Marte, que está sendo invadida por alienígenas hostis. Para defender nossas fronteiras, você assumirá o controle dos jovens Calvice e Leo, tendo à disposição robôs superequipados com armas laser e projéteis explosivos. Para controlar os heróis será preciso usar os dois direcionais analógicos, mantendo os oponentes sempre na mira.

The Bouncer (PS2)

Ação, Squaresoft
Lançamento: final de 2000

Misturando os estilos aventura e luta, *The Bouncer* esbanja tecnologia ao exibir batalhas em esgotos suburbanos, estações de metrô, ruas periféricas e outros cenários típicos de metrópoles. Os ambientes são incrementados com simulações de luz e sombra e, inovando nos efeitos, há uma movimentação de câmera em 3D impressionante, digna das produções cinematográficas. As explorações são em larga escala, pois é permitido aos personagens destruir ou utilizar qualquer objeto presente nos cenários. Yeah!

Pernas para que te quero

Reiselied: Ephemeral Fantasia (PS2)

RPG, Konami
Lançamento: final de 2000

A criadora das séries *Castlevania* e *Metal Gear Solid* garante que esse será o melhor game da história – e é melhor ficarmos de olho nesse título. Aliando controles rápidos e roteiro complexo, esperasse uma mistura dos estilos ação e RPG, numa aventura com personagens em 3D grandes e realistas. Os protagonistas são o vagabundo Mouse e a demoníaca Rumi, mas pouco foi revelado sobre o enredo. Já as batalhas épicas, rolando em tempo real, permitirão que heróis usem ataques e magias especiais. Hummm!

Command & Conquer: Red Alert 2 (PC)

Estratégia, Westwood Studios
Lançamento: novembro de 2000

Após a derrota de Stalin no capítulo original, o general Romanov domina a nação russa e contra-ataca sem piedade. Além de mostrar um enredo inteligente, pode-se surpreender com os terrenos bem trabalhados, proporcionando combates em regiões da Alemanha, Estados Unidos e França, entre outras. Novamente pode-se escolher entre as facções aliada ou soviética e disponibilizar mais unidades e construções. Aliás, as batalhas mostram-se mais emocionantes e pode-se inclusive aproximar a câmera com zoom.

Mechwarrior 4 (PC)

Simulador, Microsoft
Lançamento: quarto trimestre de 2000

Chamados mechs, os enormes robôs controlados por humanos movimentam-se com agilidade e carregam uma quantidade de armamentos incalculável. No campo de batalhas, melhoraram os aspectos físicos – e aumentaram o realismo. Essas mais de 21 máquinas estão disponíveis para batalha em quaisquer das 30 missões, variando entre ações de comboio, eliminação, escolta, investigação. Além dos modos de campanha e multiplayer, gostaríamos de ver como funcionam os jogos on-line com até dezesseis participantes.

The Escape from Monkey Island (PC)

Adventure, Lucas Arts
Lançamento: final de 2000

A aventura na ilha dos macacos continua fervendo na quarta versão desta série de sucesso. Entre as novidades do novo game está a modificação visual, que agora traz personagens em 3D misturados a cenários e elementos em 2D, todos ricos em detalhes e cores. Novamente o game rola em torno dos personagens Elaine e Guybrush, que viajam pelos mares e acabam chegando à ilha dos macacos. Haverá muitos mais quebra-cabeças, todos bem complexos, e será preciso conversar com muita gente para conseguir solucioná-los. Inimigos mortais também estarão à espreita.

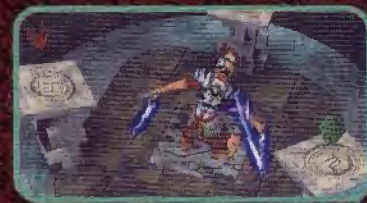
Setembro

DC

Jogo	Gênero
Austin Powers: Mojo Rally	corrida
Buzz Lightyear of Star Command	aventura
ESPN NBA Tonight	esporte
Grand Prix 4	corrida
Hogs of War	estratégia
M.O.U.T. 2025	ação
Messiah	ação
NBA 2K1	esporte
POD 2	corrida
Spec Ops: Mount	ação
Speed Devils 2	corrida
Star Trek: New Worlds	estratégia

GBC

Jogo	Gênero
Barbie Pet Rescue	diversos
Batman Racing	corrida
Blues Clues	diversos
Brunswick Pro Pool	esporte
MTV Sports: Ultimate BMX	corrida
Pokémon Gold Version	RPG
Pokémon Silver Version	RPG
Rugrats in Paris	aventura

N64

Jogo	Gênero
Caesar's Palace	diversos
Eternal Darkness	ação
Power Rangers Lightspeed Rescue	ação
Rugrats in Paris	aventura
Scooby-Doo Classic Capers	aventura
World League Soccer	esporte

PSX

Jogo	Gênero
Batman Racing	corrida
Buzz Lightyear of Star Command	aventura
Dark Stone	RPG
Disney's Donald Duck	aventura
Flintstones Bedrock Bowling	esporte
HBO Boxing	esporte
Disney's Jungle Book	aventura
Mary Kate & Ashley Mystery Mall	diversos
Muppet Race Mania	corrida
NASCAR Heat	corrida
Star Wars Demolition	ação
Wild Thornberrs Animal Adventure	aventura
Worms Pinball	diversos

Game total

Ação Games faz parceria com a revista EGM - Electronic Gaming Monthly

Fique sentado pra não cair. A partir desta edição, sua *Ação Games*, maior revista brasileira de videogames, inicia um acordo de publicação de material com a americana *EGM - Electronic Gaming Monthly*. Isso significa que reportagens feitas pela equipe gringa da *EGM* serão exclusividade da *Ação Games*. E logo na estréia a gente manda ver um especial sobre *Soul Reaver 2* (é só virar esta página para você curtir), além de uma entrevista com o criador de *Metal Gear Solid 2* (página 45).

A *EGM* pertence a Ziff Davis Media Inc, sexto maior grupo editorial americano e líder de publicações voltadas para os setores de games, tecnologia e internet – um universo que tem, apenas nos Estados Unidos, cerca de 21 milhões de leitores. Os caras mantêm o maior acervo de notícias de informática do mundo (o que inclui os jogos, computadores, internet). Com o acordo fechado agora, mais as reportagens enviadas desde março por Shinichiro Nakaba, correspondente em Tóquio, a *Ação Games* fecha os dois pólos mais importantes da indústria do videogame no planeta. Ponto para você, é claro.

A volta de Soul Reaver

O destino de Raziel será revelado em março de 2001, quando Soul Reaver 2 chegar ao Dreamcast e (surpresa!) PlayStation 2

Nos escritórios da Crystal Dynamics em Menlo Park, Califórnia, há embalagens da Amazon.com espalhadas por todos os cantos e saindo pelas lixeiras. E você irá encontrar os livros que vieram dentro delas – volumes sobre arquitetura, filosofia, arte, religião – empilhados quase acrobaticamente em cada uma das mesas. A equipe de *Soul Reaver 2*, composta praticamente pelo mesmo pessoal que trabalhou no último game, está atolada até o pescoço de pesquisa outra vez, expandindo um dos mais ricos universos do gênero. Tanto *Blood Omen Legacy of Kain* (de 1996) como *Legacy of Kain Soul Reaver* (do ano passado) giram em torno de histórias sobre filosofia e mitologia (aposto que você não sabia que o nome Raziel significa "segredo de Deus", segundo a angelologia).

"As pessoas imaginam que esta seqüência é apenas o que nós cortamos de *Soul Reaver*, e não é", diz Amy Hennig, diretora de *SR* e *SR2*, cuja primeira tarefa quando começou na Crystal Dynamics, em 1995, foi trabalhar com a Silicon Knights no *Blood Omen*. Todo mundo que chegou até o fim de *SR* se lembra – e, provavelmente, reclama – do desfecho abrupto no qual Raziel parte no encalço de Kain dentro de um vórtex temporal. Alguns jogadores até mesmo acharam que era uma conspiração. Depois de descobrirem no CD do jogo alguns diálogos que nunca ouviram durante a aventura de Raziel, os mais cínicos imaginaram que a Eidos e a Crystal colocaram um final no já atrasado *SR* e o lançaram semi-acabado. A falta de um desenvolvimento para a história do tenente vampiro Turel reforçava esta teoria.

A verdade, entretanto, não é tão conspiratória. "O material que nós cortamos era o equivalente ao nível da Catedral Silenciosa (Silenced Cathedral) de *Soul Reaver*", conta Hennig. "Teria sido legal mantê-la

Arte conceitual (no sentido horário, a partir de cima): Vorador, de *Blood Omen*, volta a ficar em evidência; um dos novos (e difíceis de matar!) guerreiros servos; o herói alado em pessoa, Raziel; e um demônio assustador.

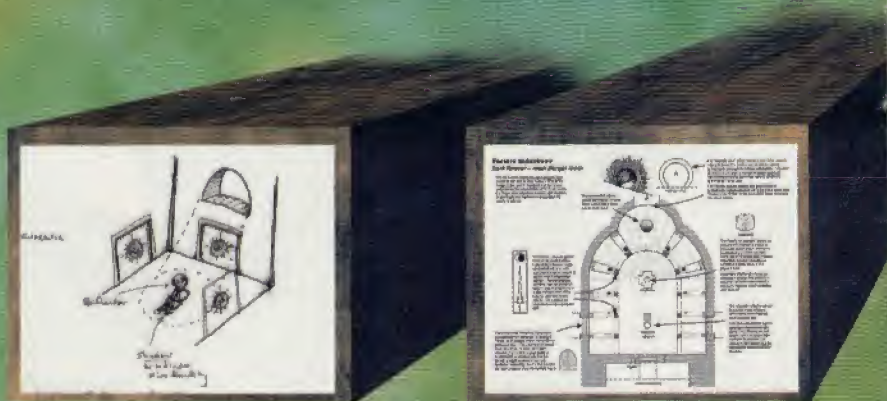
no jogo, assim como toda a resolução do personagem, mas não havia tempo... Não podíamos gastar cinco anos fazendo o jogo. Foi melhor fazê-lo em duas partes. Eu só gostaria que tivéssemos planejado isso desde o começo e tivéssemos um final em aberto mais elegante", afirma ela. "Esta é a única coisa de que me arrependo. Mas todas aquelas pessoas que adoram pegar os arquivos de áudio do jogo e tentar deduzir o que estávamos tentando fazer com a história vão ficar desapontadas."

Ao invés disso, *SR2* – que chega para PlayStation 2 e Dreamcast em março de 2001 – pega alguns poucos elementos que haviam sido planejados originalmente para a primeira parte e os utiliza como uma introdução da história a partir de onde o jogo terminou. O jogador começa a aventura como Raziel, com todas as habilidades que ele adquiriu da última vez, incluindo o poder de atravessar coisas, nadar, escalar paredes e contrair objetos. Ele empunha a espada Soul Reaver já no começo, embora não precise mais estar com a saúde plena para sacar a lâmina no Plano Material. A espada é muito mais crucial para o jogo agora – ao colocá-la nas sete forjas elementais que ele deverá encontrar no decorrer da aventura, Raziel receberá as novas habilidades de que precisará para atingir as várias áreas do jogo. Os glyphs (hieróglifos), por outro lado, foram removidos completamente de *SR2*. No seu lugar ficaram os encantamentos que Raziel deverá encontrar para abrir certos portais e desvendar quebra-cabeças.

Em *SR2* o jogador caça Kain por três períodos de tempo: um passado antes de *Blood Omen*, durante a pré-história de Nosgoth; outro, num período contemporâneo ao daquele jogo; e um terceiro logo depois. "Não estamos revisitando o mundo devastado de *Soul Reaver* neste jogo", revela Hennig. A área de pilares usada por Kain como seu quartel-general em *SR* serve agora como núcleo central dos três períodos de tempo, oferecendo novos tipos de terrenos e locais como pântanos, florestas e cidades (uma nova bússola na tela o ajudará a não se perder). De acordo com James Guilford, o responsável pela animação, *SR2* apresentará muitos tipos novos de vampiros, assim como uma variedade muito maior de inimigos e humanos figurantes. Você encontrará vampiros felinos, caçadores trajados como piratas estilizados, os guerreiros-sacerdotes de

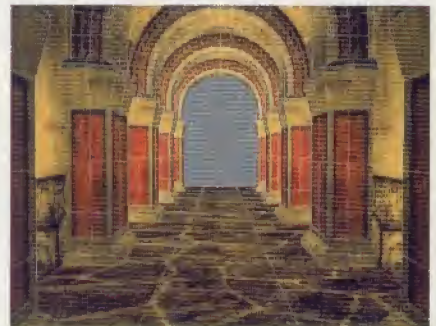
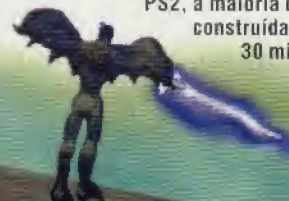
Enquanto você checa as telas capturadas de *SR2*, não se esqueça de que o jogo finalizado parecerá muito melhor. A equipe ainda está adaptando todos os códigos da versão original do PlayStation para as novas plataformas.

Construindo Mundos

Pesquisa, pesquisa e mais pesquisa: os designers e artistas de estruturas de *SR2* consultam livros de arquitetura, esboçam cada nível e, então, mapeiam tudo no Adobe Illustrator. Eles repassam cada nível no papel várias vezes e discutem a respeito com todo mundo da equipe. Enquanto isso, os artistas de textura visualizam e pesquisam como cada área deverá parecer. Daí, os artistas de estruturas constroem o nível em 3D Studio MAX, os artistas adicionam as texturas e luzes e – voilà! – nasce um novo mundo. "No final, temos algo que parece intencional", diz a diretora Amy Hennig, "ao contrário de algo improvisado, que é como a maioria dos jogos se parece."

Sarafan, grupos de humanos adoradores de vampiros e demônios e outras criaturas semelhantes aos servos zumbis e demônios extradimensionais que infestavam Nosgoth em *Blood Omen*.

Os combates funcionarão da mesma forma que antes. Raziel precisa lutar com seus inimigos vampiros até derrotá-los e depois destruí-los com um golpe fatal como empalá-los ou jogá-los na água. O problema é que agora ele encontrará vampiros mais durões e invulneráveis a essas proezas. Os esqueléticos servos que você enfrenta quase no começo de *SR2*, por exemplo, não morrem quando são atingidos por uma lança. Felizmente, os designers estão expandindo o sistema de combate para incluir mais tipos de golpes fatais. Alguns inimigos podem simplesmente ser eliminados por decapitação, enquanto outros são vulneráveis apenas a armas feitas de determinados materiais. Hennig ainda está mantendo a história de *SR2* como um segredo a sete chaves, mas você pode esperar por personagens chave de *Blood Omen* e *SR* nesta nova versão. Você verá Kain e o Ancião, é claro, assim como Moebius, Ariel e o desaparecido tenente Turel. Raziel também enfrentará personagens do passado de Nosgoth, incluindo Vorador e Sarafan. "O que estamos fazendo é reinvestir na mitologia original de *Blood Omen*, em como tudo se conecta em *Soul Reaver*", explica Hennig. "Nosso último jogo foi mais periférico por uma série de motivos, mas agora podemos arregaçar as mangas e voltar à mitologia, e isso vai ser muito importante para este e os futuros games com que as pessoas irão se familiarizar."

É claro que você precisará do mais novo hardware para acompanhar isso tudo. A Crystal anunciou recentemente que *SR2* estará disponível apenas para as plataformas Dreamcast e PS2. Embora o jogo tivesse sido idealizado para PSX, a equipe de produção está incrementando o mecanismo para tirar vantagem dos novos equipamentos. "A impressão que todos nós estamos tendo é que o mercado de PlayStation está morrendo mais rápido do que se imaginou", comenta Hennig, "e se isso tem a ver com os gravadores de CD serem tão fáceis de se encontrar e com o fato de as pessoas estarem apenas alugando jogos em vez de comprá-los, ninguém sabe". Mas, para ela, "obviamente, o novo hardware dá uma liberdade criativa muito maior." Nenhum dos membros da equipe de *SR2* se arrepende da decisão de mudar para o novo hardware. "Quando estávamos fazendo *Soul Reaver* para o PlayStation, chegou num ponto em que ficamos com medo de acrescentar códigos", conta o programador-chefe, Marc David. "Nós acrescentávamos códigos para dar substância a algum elemento, mas, depois, tínhamos de perder mais tempo removendo códigos de outros lugares e diminuí-los. Nossa memória era muito limitada. Mas agora temos mais memória e podemos usar mais polígonos".

"E a outra coisa importante é a quantidade de frames", avisa o programador Jason Bell. "As versões para PS2 e Dreamcast funcionam com 60 frames por segundo. Esta é uma das razões pelas quais a versão para DC de *Soul Reaver* tinha uma aparência tão superior ao do jogo em PSX, em que os movimentos eram mais lentos."

Antes e depois: quer saber qual a diferença que milhares e milhares de polígonos podem fazer? Dê uma olhada no cenário acima na versão PlayStation (no topo) contra a Dreamcast/PS2 (acima). As salas maiores no *Soul Reaver* original para PSX foram feitas com aproximadamente 10 mil polígonos. Para as versões em Dreamcast e PS2, a maioria das salas será construída com 20 mil a 30 mil polígonos

"Podemos arregaçar as mangas e voltar à mitologia, e isso vai ser muito importante para os futuros games com que as pessoas irão se familiarizar"

— Amy Hennig, diretora de criação do game

Respostas Espertas para Perguntas Imbecis

Nós, da equipe da *EGM*, somos um bando de fanáticos por detalhes e encontramos algumas pequenas e curiosas contradições enquanto jogávamos *Legacy of Kain Soul Reaver*. Assim, já que temos muito, muito tempo livre ao nosso dispor, resolvemos que iríamos esclarecer quatro pequenos enigmas enquanto falávamos com a diretora do jogo, Amy Hennig. Desculpe, Amy, mas tínhamos de perguntar...

EGM: A pele e a mandíbula de Raziel são queimadas quando ele é jogado no Lago dos Mortos no início de *Soul Reaver*. Então, como seu cabelo continua intacto?
AMY HENNIG: Porque, se ele ficasse careca, iria parecer estúpido. Eu sei lá. É um cabelo mágico, ou talvez ele tenha raízes profundas...
EGM: Como Raziel consegue ficar em pé nos blocos do Reino Espectral, mas não pode puxá-los ou empurrá-los?
AH: Porque, se ele caísse através do mundo, isso seria um bug (nota: um "bug" é uma falha crítica que impede que um jogo seja posto à venda até que esteja resolvida). Mas a resposta verdadeira é que o tempo pára no Plano Espectral. Assim, ele pode ficar em pé sobre um bloco – que tem presença física –, mas não consegue movê-lo ou manipulá-lo porque o Plano Espectral está livre do tempo e de mudanças. Esta é a nossa resposta e vamos nos ater a ela.
EGM: Por que nunca surgiram asas em Kain como em Raziel? Achávamos que os Deuses Negros vampiros seguiam os passos evolucionários uns dos outros a cada década, mais ou menos.
AH: Todos estão num nível diferente de evolução, mas existe algo mais profundo acontecendo. Sem entregar nada, vou dizer que Kain sabia exatamente o que estava fazendo quando fez Raziel ser jogado no vórtex. As asas de Raziel eram um sinal e Kain fez com que ele fosse jogado de propósito. Ele não é um monstro ciumento e compulsivo. *Soul Reaver 2* revelará mais sobre isso.
EGM: Por que o manto e as botas de Raziel passam com ele para o Reino Espectral, mas ele não pode carregar outros itens sólidos como lanças ou tochas do Mundo Material?
AH: Os farrapos de sua roupa não são mais objetos materiais. São mais como manifestações "orgânicas" de seus estados anteriores, agora unidas ao ser de Raziel exatamente como sua carne e ossos. De qualquer forma, de um ponto de vista filosófico, Raziel não tem mais, literalmente, um corpo físico – sua aparência é apenas uma ilusão, uma manifestação espiritual. Dessa forma, todo o seu vestuário é uma projeção de seu estado de espírito. Achou complicado o bastante?

A equipe do *SR2* não está renovando a jogabilidade, mas ajustando-a. Agora você pode empalar vampiros com tochas queimadas, por exemplo, e tem uma visão melhor para apontar projéteis no modo de reconhecimento

Agora, os programadores estão no processo de aprimorar o mecanismo do jogo para aproveitar ao máximo os recursos do novo sistema. Eles dizem que pode-se esperar um aumento de 150% a 200% nos detalhes das versões finais para Dreamcast e PS2. Os monstros serão feitos de, pelo menos, duas vezes mais polígonos do que antes. O modelo do personagem de Raziel será aperfeiçoado, recebendo cerca de mais 1000 polígonos. As texturas serão em alta resolução e em cores de 16 bits. Os cenários estarão repletos de criaturas, animais como cães, ratos, cobras e pássaros. E todas as estruturas do jogo parecerão mais arredondadas, realistas e orgânicas; pilares nas versões para DC e PS2 serão mostradas com 18 lados, por exemplo, enquanto pilares no *Soul Reaver* do PSX tinham apenas seis lados. Resumindo, o *SR2* vai ter muito mais coisas para se olhar. "O primeiro jogo era gótico do começo ao fim", diz o artista de textura Brian Morrisroe. "Você verá mais arquiteturas diferentes."

Mas, no final, não é dos visuais de *SR2* que a equipe mais se orgulha, mas sim do sistema de quebra-cabeças. "O poder de criação está nas mãos dos designers e artistas e não nas mãos dos programadores", festeja Hennig. Em *SR2* você vai encontrar quebra-cabeças que necessitam de mais atenção e estudo do ambiente. Você precisará examinar murais nas paredes para achar pistas. E uma vez que Raziel não pode levar objetos físicos para o Plano Espectral, muitos desses quebra-cabeças exigem que você invente novos modos de carregar algo do ponto A para o ponto B. "Queremos que os jogadores procurem, lembrem-se de coisas, pensem no que estão fazendo e deduzam a relação que algumas coisas têm entre si, em vez de apenas abrir caminho pelo jogo", conta Hennig. "Você vai ter que usar seu cérebro." A Crystral Dynamics quer que o universo de Kain e Raziel dê origem a uma série ambiciosa. Este jogo – mais do que os dois que vieram antes – definirá o cenário de tudo o que virá pela frente.

Metal Gear Solid 2:

O nome é Snake, Solid Snake

Desbancando como um dos melhores jogos da história dos games, o novo episódio da série *Metal Gear Solid*, nascida em 1987 (veja cronologia), gera uma estrondosa expectativa no mundo do entretenimento da atualidade. E tanto alvoroço não é em vão, pois, desde os primórdios, *MGS* sempre apresentou um enredo inteligente e características realistas.

Aclamado pela crítica, a versão 32 bits vendeu mais de 4 milhões de cópias pelo mundo, mostrando um estilo de entretenimento diferente de tudo o que havíamos visto. Afinal, apesar de se tratar de um jogo de ação, o herói usava muito mais inteligência do que força para realizar uma missão quase impossível: salvar o mundo da devastação atômica iminente.

Agora, construído minuciosamente com os novos recursos da plataforma 128 bits da Sony, o novo capítulo da saga do herói Solid Snake causa exaltação entre os jogadores e, desde já, promete acelerar o ritmo cardíaco dos espiões que se habilitarem a desafiar as tramas que escondem o letal Metal Gear Ray.

A obra-prima da guerra

Nesse novo ato, mais do que nunca, *MGS* estimulará suas reações ao máximo, deixando seus sentidos à flor da pele. Para tanto, além do clima de tensão constante, o espião viverá momentos de um realismo absurdo – graças aos efeitos especiais de última geração e gráficos detalhados que mostram elementos pequenos como cápsulas de bala, estilhaços de vidro ou até mesmo pingos de chuva. Os gráficos rolam em tempo real, numa velocidade 40% superior à da versão dos 32 bits. Acredite, o visual é matador!

Humberto Martinez

Sons of Liberty

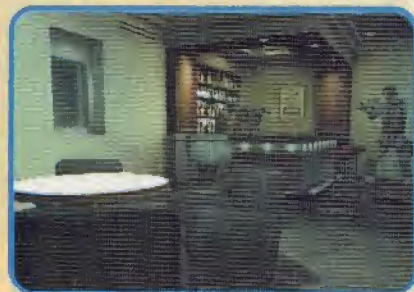
O novo robô da série é chamado Metal Gear Ray

O legado nunca morre...

Sedutor e perigoso, o mundo da espionagem é inspiração para desenhos, filmes, games e outras obras de ficção com algumas das mais envolventes aventuras da civilização. E nesse ambiente intrigante, Solid Snake é daqueles agentes secretos convocados apenas para situações mais delicadas. Vasculhando os arquivos confidenciais da série, a ficha do herói mostra-se invejável e, entre tantas qualidades, estão treinamentos em alpinismo, mergulho, pára-quedismo e defesa pessoal, além de fluência em seis línguas e QI (quociente de inteligência) de 180 pontos.
Em sua mais recente missão, Solid derrotou o grupo terrorista Sons of Big Boss. Entretanto, as agências de inteligência descobriram que algumas informações sobre os projetos Metal Gear (robôs militares dotados de armamentos nucleares) não foram destruídas e que, piorando a situação, membros da defesa norte-americana estão envolvidos numa conspiração que camufla o novo modelo Metal Gear Ray.
Pois é, como se não bastasse o envolvimento de figurões do governo gringo, tudo indica que o centro das operações seja a cidade de Nova York, nos EUA. Agora, correndo contra o tempo, Snake precisa se infiltrar na base inimiga e eliminar a ameaça antes que outros países intervenham e iniciem a Terceira Guerra Mundial. Mas é claro, como é de praxe na série, *MGS* promete um enredo cheio de mistérios, reviravoltas e algumas indicações apontam inclusive para a sobrevivência de inimigos como *Big Boss* e *Solidus* (pai e irmão do herói, respectivamente).

Disparando contra os escudos dos soldados é possível notar a formação de rachaduras e estilhaços

Qualquer barulho chama a atenção dos guardas. Agora com uma inteligência artificial maior

Solid Snake e sua entrada triunfal

Os inimigos também se escondem para surpreender o agente secreto

Repletos de elementos, os cenários são realistas

Além do arsenal invejável, o espião usa muitos golpes marciais para nocautear os terroristas

Revolver Ocelot, um dos mais mortais inimigos de Snake, volta pronto para a vingança

Esconder-se é a melhor e mais inteligente atitude de um espião

A primeira impressão é a que fica

Não é à toa que *MGS2* já se tornou o game mais cobiçado de todos os tempos. A Konami exibiu os primeiros trailers da produção durante a E3 2000 (Los Angeles) e colocou em circulação um DVD com filmes da nova aventura de Snake. Agora, graças às diversas cenas, podemos revelar o que estará chegando. Confira:

Snake é silencioso como uma cobra venenosa

Ação - Nessa nova versão fica até difícil saber o que é melhor: assistir às cenas ou jogar as missões. Afinal são explosões e perseguições impiedosas, músicas que atiçam os nervos, tiroteios contra inimigos inteligentes – tudo em ambientes realistas. Passando a sensação de se estar dentro da espionagem, a movimentação de câmeras chega junto da ação, girando e mostrando cenas dignas de filmes de cinema. Além disso, também será permitido ao desafiante a visão em primeira pessoa, aumentando a emoção.

Usando a visão em primeira pessoa é fácil acertar inimigos a longa distância

Graças à movimentação constante das câmeras, as cenas ficam mais empolgantes

Movimentação - Para controlar os passos do espião, não bastará usar só inteligência e força, mas também habilidade para realizar comandos com agilidade e precisão. Mais do que esconder e rastejar, ao herói será permitido escalar e pendurar, aumentando as possibilidades de se movimentar pelos cenários. Já na ofensiva, mais mortal que nunca, Snake poderá desferir chutes, socos e imobilizações que tiram seus adversários de ação em instantes – claro, o agente pode arrastar suas vítimas e escondê-las.

Agora Solid Snake atirará mesmo enquanto estiver rastejando por esconderijos

Ele percebeu tarde demais que não pode contra as técnicas do agente especial

Interação - O aspecto que mais deixou os espectadores boquiabertos durante as exibições dos trailers foi a interação dos cenários. Durante um tiroteio na cozinha, por exemplo, os projéteis varam frutas, garrafas, legumes e plantas. Além dessa interatividade, o espião terá mais opções para se esconder pelos cenários, remexendo por armários, tubos de ventilação e outros cantos. Outros detalhes legais ficam nos efeitos de clima (chuva e vento) que podem alterar algumas características dos ambientes.

Abóboras, caixotes, garrafas. Pelos cenários tudo sofre danos nos tiroteios

Dura e cruel. A realidade de Metal Gear

Acostumados aos 32 bits, os jogadores são seduzidos por animações e gráficos tridimensionais, exibindo cenas tão boas quanto as vistas nas produções cinematográficas. Porém, ao experimentar *Metal Gear*, os desafiantes são atraídos também pelo realismo humano, envolvendo dramas e problemas sociais. Mas é claro, alguns atrativos expostos na aventura não são politicamente corretos e, por conseqüência, o resultado é um enredo mais adulto e inteligente. Agora, acompanhe alguns dos tópicos da série *MGS*:

Armas e equipamentos - Dispondo de um arsenal nervoso, as armas e equipamentos são baseados em modelos reais, preenchendo as necessidades para o cumprimento das missões. E para maior realismo, foram consultados profissionais das forças armadas norte-americanas e da SWAT – aliás, os inimigos virtuais seguem táticas complexas para impedir os avanços de Snake.
Dentre as armas, a famosa pistola socom, presente em todos os games da série, é a mais usada no ramo da espionagem – pois é extremamente silenciosa. Já o rifle PSG1 com mira telescópica, usado por francos-atiradores gringos, lança disparos precisos a centenas de metros do alvo. E claro, estarão disponíveis armamentos com efeitos diferentes como granadas explosivas ou inibidoras, minas explosivas, mísseis teleguiados, rifles de assalto, entre outros.
Completando os utensílios de Snake, também estão disponíveis equipamentos conhecidos por agências de espionagem e forças armadas, dentre os quais óculos de visão noturna e visão infravermelha.

Essa é a pistola de Meryl. Também baseada num modelo real do equipamento

Drogas - Solid Snake é um tremendo tabagista, puxando um trago sempre que tem vontade – e também quando lhe convém, pois a fumaça do cigarro revela os feixes de laser escondidos. Na versão dos 32 bits, Snake chega a usar o medicamento diazepam – um calmante fortíssimo que diminui a tensão muscular. E como se isso não bastasse, o herói também já usou drogas experimentais, estimulando o raciocínio em situações estressantes ou aumentando a resistência a climas nocivos – uma verdadeira cobaia humana.

O ministério da saúde adverte. Mas Snake não está nem aí e manda ver nos tragos

Violência - Cenas fortes serão uma constante na jornada, justificando o contexto adulto e envolvente. Já na versão anterior, para PlayStation, é impossível não se revoltar na cena em que Meryl, a companheira de Snake, é baleada nas pernas, sem que o espião possa reagir. E as imagens fortes não param por aí, permitindo cenas com mortes, mutilações, torturas, criando um clima pesado e quase doentio. Como esperado, na versão 128 bits da forte espionagem, prevalecerão cenas violentas e sanguinárias.

Usando alguns macetes é possível conferir a gata Meryl só com roupas íntimas

Em *MGS*, o inimigo Revolver Ocelot tem a mão decepada pelo ninja Grey Fox

Snake será mais impiedoso e poderá esconder oponentes degolados em armários

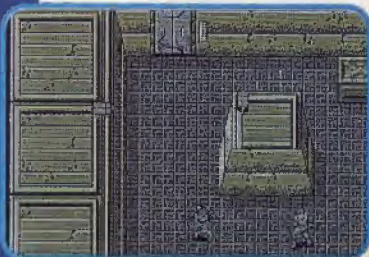
Conspiração - O enredo se baseia numa realidade distorcida de nosso mundo, mostrando situações e tecnologias que, acredite, não são totalmente absurdas. Idéias como a manipulação genética para criar supersoldados e a criação de estações nucleares móveis, ambas presentes no episódio dos 32 bits, são uma ameaça presente nos dias atuais. Aliás, são mostradas diversas ações realizadas sem o conhecimento público e atentados semelhantes aos feitos por grupos terroristas – sempre buscando dar realismo.

Metal Gear Rex

Metal Gear: a lenda eterna

A maior parte dos MGSmaníacos surgiu com os 32 bits, mas *Metal Gear* foi surpreendente desde o episódio original. Há treze anos (1987) os criadores do jogo resolveram trocar as ações insanas por medidas inteligentes tomadas pelos jogadores. Buscando mostrar a evolução da série, resolvemos dar um resumo dos complexos enredos que envolveram o agente especial Solid Snake em operações animais. Confira:

Metal Gear - MSX (1987)

Utilizando sua camuflagem, Solid Snake se infiltrava pelas instalações do grupo terrorista africano Outer Heaven (liderado por Big Boss), visando resgatar o agente Grey Fox – integrante da equipe Fox Hound. Investigando uma máquina de destruição em massa, Snake toma conhecimento do robô nuclear Metal Gear e, em meio à situação, precisa destruir a terrível criação e manter a humanidade em segurança.

Câmeras de segurança e guardas bem munidos se espalham pela base adversária

Metal Gear - Nintendo (1988)

Apesar de apresentar um visual totalmente diferente (os cenários estão bem mais simples), essa é uma versão do episódio original da série, utilizando inclusive o mesmo enredo e um desafio à altura. Seu companheiro Gray Fox foi capturado por terroristas africanos e agora, sob roupas camufladas, Snake precisa resgatá-lo e ainda solucionar algumas tramas intrigantes reveladas com o avanço da jornada.

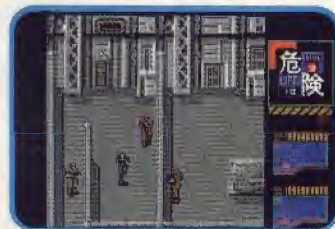
Chefes difíceis atrapalham o herói. Mas tudo se resolve com uma metralhadora

Metal Gear Snake's Revenge Nintendo (1990)

Não honrando os outros capítulos de *MGS*, o enredo da aventura é pouco inteligente. Entrando em ação, o agente secreto Snake parte em busca da base onde está escondido o protótipo do robô Metal Gear, tendo como objetivo destruí-lo. O vilão por trás da confusão é o general Kockamame, que, para manter o espião a distância, espalha câmeras de vigilância e soldados de elite para defender seus domínios.

Este é o único episódio em que Snake inicia a jornada com um grupo de apoio

Metal Gear 2 Solid Snake - MSX2 (1990)

A Terra vive uma crise pela falta de combustível. Buscando solucionar o problema, o genial e inestimável cientista Kio Marv descobre uma maneira de criar uma fonte energética quase infinita, mas acaba desaparecendo misteriosamente. Agora, para investigar os fatos, o melhor agente do grupo Fox-Hound é chamado. Entretanto, outra vez, Snake percebe o reaparecimento do velho projeto nuclear Metal Gear.

Os gráficos da versão surpreendem pelo nível de detalhes bastante superior

Metal Gear Solid - PlayStation (1997)

Snake volta à ativa e tem como missão se infiltrar numa base secreta instalada no Alasca, buscando retomar o controle local – tomado por terroristas do grupo Sons of Big Boss, cujo líder é seu irmão genético Liquid Snake. Algumas suspeitas levam a crer que o protótipo Metal Gear Rex está no local. Uma série de reviravoltas forma um enredo de pura conspiração e resta a Snake revelar toda a verdade.

Agora as cenas de ação se apresentam muito mais dramáticas e desenvolvidas

Metal Gear Solid: VR Missions (Integral) PlayStation (1999)

Trata-se apenas de uma versão aprimorada do episódio anterior, trazendo alguns poucos segredos adicionais à aventura e um modo VR Training animalesco e reformulado – afinal de contas são 300 missões virtuais nas quais, entre tantos desafios, modos e possibilidades, os jogadores mais habilidosos podem chegar a controlar o inusitado Ninja Grey Fox ou até mesmo fazer fotografias da gatinha Mei Ling.

No modo Mystery, o herói vive situações cômicas em que desafia soldados míopes

Metal Gear Solid (Ghost Babel) Game Boy Color (2000)

A ameaça da arma Metal Gear permanece no ar e o governo norte-americano requisita os serviços especiais do quase lendário Solid Snake para dar cabo da situação. Apesar do visual simples demais, o desafio faz jus à série e o enredo traz o episódio contra os terroristas na base nuclear do Alasca. Mesmo sendo portátil, o modo VR Training chega com 180 missões virtuais que deixam o espião em delírio.

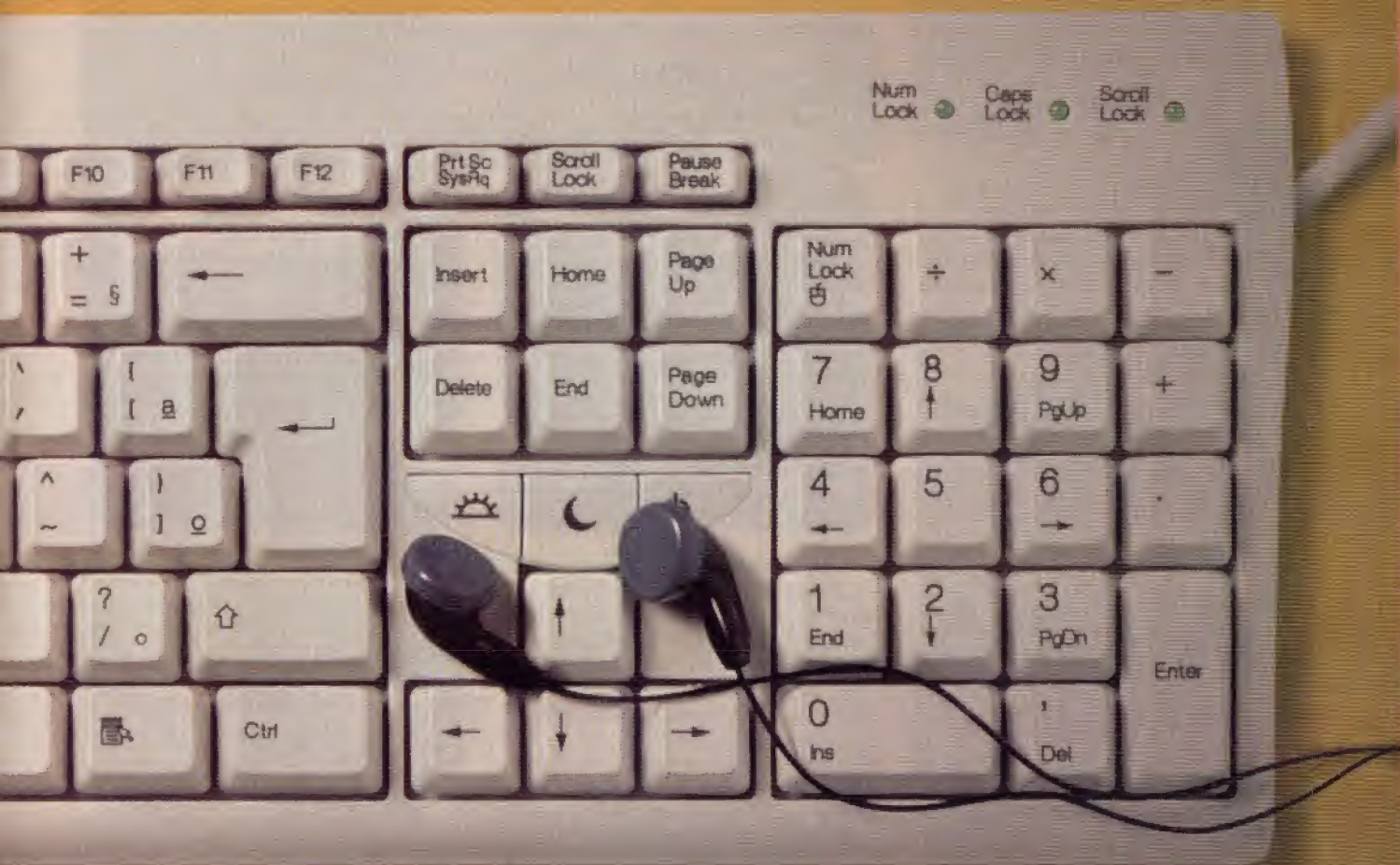
Nocauteando os guardas e agindo sorrateiramente, fica fácil invadir as bases

O mestre fala de sua cria

Hideo Kojima, diretor da Konami, comenta os passos da concepção de MGS2

Hideo Kojima, diretor da produtora Konami, foi recentemente a um programa da televisão japonesa para falar de *Metal Gear Solid 2*, que ainda vai demorar um ano para ser lançado, pois a equipe de criação está dando os retoques finais na trama do jogo. Ainda assim, ele parece mais completo do que outros títulos que prometeram lançar para o PS2. A *EGM* (*Electronic Gaming Monthly*) se sentou com Kojima-san para conversar sobre o *MGS2* e o futuro dos videogames.

EGM: Você disse que *Metal Gear Solid 2* é uma crítica social à digitalização do futuro. Isso não é irônico, considerando que você está fazendo o jogo para o PS2, uma plataforma que ajuda nessa digitalização?
Hideo Kojima: O *MGS2* tem críticas à digitalização da sociedade e do dinheiro. Ao mesmo tempo, a experiência de jogo é uma mensagem para o usuário perceber que ele faz parte da sociedade digital, num mundo virtual que só é viável através do PlayStation 2.
EGM: Você usou Legos para criar os diferentes níveis como fez no primeiro *MGS*?
HK: A princípio, nós até tentamos isso, mas os níveis eram complicados demais – tridimensionais demais – para se planejar com Legos. Por isso, acabamos usando computadores.
EGM: O *MGS* original usava por completo o controle do PlayStation. O *MGS2* vai utilizar o novo botão análogo do controle do PS2?
HK: Vai. A força com que você apertar os botões afetará a velocidade das ações. Por exemplo, quando sacar sua arma – a força da pressão indica a rapidez com que você a puxa e aponta. Ou quando você pressiona o botão para rastejar: mais força faz rastejar mais rápido, mas, se você for rápido demais, o barulho pode chamar a atenção dos guardas. Também há outros detalhes, mas eu não posso falar deles agora.
EGM: Na demonstração, pareceu que o Snake estava mascando chiclete...
HK: (risos) É incrível você ter percebido isso! É verdade. Em algumas fases do jogo, o Snake não pode fumar, e, por isso, ele masca chiclete para diminuir a vontade.
EGM: Nós também vimos o Snake espirrando. Isso é uma piada ou faz parte do jogo?
HK: Faz parte do jogo. Como no *MGS* original, o Snake pode ficar gripado por estar muito tempo no frio da chuva. E você prestou atenção na cozinha durante a demonstração? Se alguém atira num saco de farinha perto do Snake, o pó também faz com que espirre.
EGM: Como funciona o modo primeira pessoa?
HK: Ele só serve para reconhecimento e para atirar, e é ativado pressionando um botão. Mas você não pode andar enquanto estiver usando a perspectiva de primeira pessoa, pois ela só serve para olhar e mirar.
EGM: Vai haver uma evolução significativa na Inteligência Artificial (AI) dos inimigos no *MGS2*?
HK: Ah, com certeza. AIs vão ser muito diferentes em *Metal Gear Solid 2*. Desta vez, você não vai enfrentar guardas sozinhos, mas batalhões inteiros deles. Os soldados vão trabalhar em equipe contra você, e o sistema de combate é bem mais complexo nesta versão.
EGM: Você disse que é possível chegar ao fim do jogo sem matar ninguém. Isso é uma resposta às recentes reclamações contra a violência nos videogames?
HK: Muito do visto até agora no trailer do *Metal Gear Solid 2* foi o Solid Snake trocando tiros com outros soldados. Mas este não é o foco principal do videogame. O *Metal Gear* é um jogo de infiltração, e o objetivo é evitar confrontos e se deslocar sem ser notado. Foi por isso que incluímos o tranqüilizante nas armas – para mostrar às pessoas que você não tem de matar os inimigos para vencer. Ao mesmo tempo, eu acho que esse é o meu jeito de interpretar as condenações à violência nos videogames e de mandar uma mensagem para os jogadores. A violência não tem de ser a única resposta em um jogo.
EGM: O Solid Snake é de que nacionalidade?
HK: Nós tentamos não determinar a nacionalidade do Solid Snake, pois o personagem é sempre da nacionalidade do jogador. Você e cada usuário são o Solid Snake. Mas, dito isso, na minha opinião, ele tem um jeitão parte anglo-saxônico, parte oriental.
EGM: O *MGS2* é uma continuação do que foi escrito para a primeira versão, ou é um projeto completamente novo?
HK: Obviamente, nós tivemos várias idéias durante a produção do *Metal Gear Solid 1*, mas nós só começamos a fazer planos para o *MGS2* depois do lançamento do primeiro jogo no Japão, no período em que nós trabalhamos na conversão para a Europa e os Estados Unidos.
EGM: Você teve idéias para o *Metal Gear Solid* original que não puderam ser implementadas por causa da tecnologia da época, mas que foram possíveis de aplicar no segundo jogo?
HK: Sem dúvida. Além de melhorar a qualidade gráfica, agora nós pudemos fazer coisas como os inimigos detectando sombras. Nós não tínhamos como trabalhar com luz e sombras antes.
EGM: Você disse que o cinema sempre foi uma influência na sua vida. Quais são seus filmes preferidos?
HK: *Taxi Driver* e *2001: Uma Odisséia no Espaço*.
EGM: Quantas pessoas estão trabalhando no *Sons of Liberty*?
HK: São 35. A equipe do *MGS* original tinha 30 pessoas, e todas foram mantidas no novo projeto.
EGM: Qual foi o seu primeiro trabalho como criador de videogames?
HK: Trabalhar na Konami é o meu primeiro emprego. Eu comecei como planejador de jogos e depois fui promovido a diretor para o *Metal Gear*. Antes, eu era universitário, e passei muito tempo fazendo filmes em oito milímetros e escrevi diversos roteiros. Mas eu fazia isso como hobby, não para ganhar dinheiro.
EGM: Você é o vice-presidente da Konami Computer Entertainment do Japão, o departamento de pesquisas e criação da Konami que produz todos os games Bemani, como *DrumMania* e *Guitar Freaks*. Você é fã desse tipo de jogo?
HK: Eu gosto muito deles, mas está cada vez mais difícil de jogá-los. O meu preferido é *Guitar Freaks*.
EGM: Qual é a sua parte preferida no *MGS2* até agora?
HK: O mais legal é que é muito divertido jogar *MGS2*.

DIO. ACESSE USINA DO SOM.

GOSTO MUSICAL VOCÊ NÃO DISCUTE. ACESSA.

MINHA RÁDIO: CRIE SUA PRÓPRIA RÁDIO, COM MÚSICAS, ARTISTAS E ESTILO DE SUA PREFERÊNCIA.

NOSSAS RÁDIOS: MAIS DE 40 RÁDIOS, COM DIFERENTES ESTILOS E REPERTÓRIOS MUSICAIS.

INFORMAÇÃO: NOTÍCIAS, ENTREVISTAS EXCLUSIVAS, AGENDAS DE SHOWS, DISCOGRAFIAS E BIOGRAFIAS.

MINHA BANDA: AS MÚSICAS DA SUA BANDA DISPONÍVEIS PARA QUEM QUISER OUVIR NA USINA DO SOM.

OUÇA E COMPRE: OUÇA SUAS MÚSICAS PREFERIDAS E COMPRE DIRETAMENTE NA USINA DO SOM.

E-COMMERCE POWERED BY

AMERICANAS.COM

NEOGAMA

Final Fantasy 9

FF9: a despedida do PSX

O último capítulo da série Final Fantasy nos 32 bits traz um enredo cativante e cheio de ação. E é claro que nós descolamos seu guia de sobrevivência. Confira:

Humberto Martinez

Mais do que um clássico, *Final Fantasy* é passagem obrigatória para qualquer jogador fã de RPG. Consagrado como a melhor série do estilo, ela sempre teve como principal atrativo o desafio e enredo inteligentes. E a nova versão não decepciona, afinal (mesmo em japonês) a história prende sua atenção do início ao fim e, aumentando a empolgação, há animações em CG (computer graphic) animalescas.

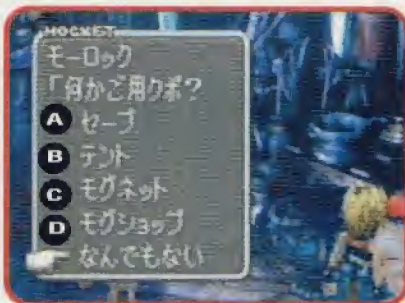
Mesmo sem muitas aventuras ou minijogos paralelos, o jogo de cartas está ampliado, trazendo 100 cartas para colecionar.

Pegando pesado nos combates, as invocações e magias estão incríveis e os efeitos especiais mais caprichados que nunca.

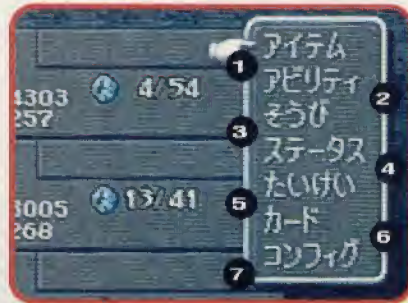
Como nos RPGs clássicos, pode-se comprar diversas amuletos, anéis, armas, armaduras e outros equipamentos que, além de melhorar sua condição, trazem habilidades extras ao personagem. Revitalizando outros elementos tradicionais de *FF*, os personagens voltaram a ser classificados pela profissão e, com o clima medieval valorizado, chocobos, magos e o velho inventor Cid.

Traduções de menus

Não há coisa pior do que enfrentar um chefe e apanhar feio enquanto tenta decifrar para que servem os complicados caracteres japoneses. Pois é, mas como não podemos dar um curso de japonês dinâmico (o que o deixaria bem doido), aqui vão alguns menus traduzidos para facilitar sua interação com o jogo:

Como salvar?

O maior medo dos RPGistas é passar uma parte difícil do jogo sem saber salvar seu progresso. Diferente do restante da série, em *FF9* a opção save não fica no inventário. Para gravar seu avanço é preciso encontrar algum moogle, acionando as seguintes opções:

a) salvar progresso.
b) dormir.
c) acessar mognet.
d) sair.

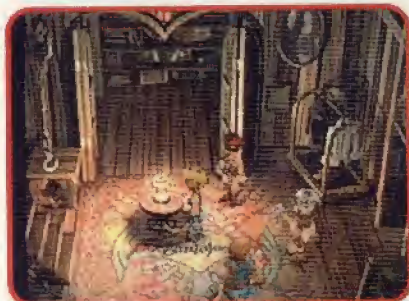
Memu principal

1) Itens: itens e informações.
2) Habilidades: magias e informações.
3) Equipamentos: equipamentos e informações.
4) Status: personagens e informações.
5) Formação: seleção de posicionamento dos personagens. O personagem para trás dá maior defesa e para frente dá maior ataque.
6) Cartas: cartas e informações.
7) Configuração: opções e informações.

MAPA GERAL DE GAIA

01) Alexandria Castle
02) Evil Forest
03) Ice Cavern
04) The Village of Dali
05) Lindbu Grand Castle
06) Qu's Marsh
07) Chocobo Forest
08) Gizamaluke's Grotto
09) South Gate
10) Bumerciam Kingdom
11) Dark City Treno
12) Gargan Roo
13) Cleyra's Trunk
14) Pinnacle Rocks
15) Fossil Roo
16) Conde Petie
17) Black Mage Village
18) Mountain Path
19) Madain Sari Lost Summoners
20) Lifa, the Ancient Tree of Life
21) Desert Empress
22) Estogaza
23) Gulg Volcano
24) Ipsen's Heritage
25) Terra

1º CD

▪Alexandria Castle

Controlando Vivi, siga a galera, pegando itens pela cidade. Na bilheteria, pergunte sobre os tópicos. No beco, ajude o duende a roubar a escada do carpinteiro e siga até o templo, subindo pelo telhado

Após a animação, comece a controlar Zidane. Agora, acenda as velas sobre a mesa

Novamente com o ladrão, complete a encenação de luta. Em seguida, corra atrás do parceiro e, mais uma vez, complete as seqüências de comandos

Aperte os comandos ditados por seu companheiro

No castelo, siga a mulher de branco. Agora, controlando Adelbert, sua missão é encontrar a princesa (que está no alto da torre). Após a animação acrobática de Zidane, corra à casa de máquinas do teatro voador e enfrente Adelbert.

Garnet e Zidane escapam em uma animação nota 10

Durante a fuga, quando enfrentar a bomba de fogo, use ataques velozes, destruindo-a rapidamente. Mesmo derrotando o inimigo, a rainha tentará impedi-lo de qualquer forma. Participe de um ATE (Active Time Element) e grave a partida, conversando com moogle.

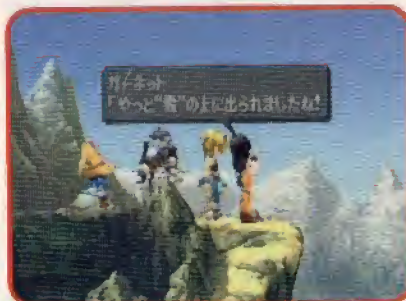
▪Evil Forest

Passe pela floresta para enfrentar o monstro que aprisionou Garnet. Ataque-o sem piedade e, quando ele sugar a energia da princesa, use poções restauradoras. Em seguida, enfrente outra batalha, repetindo o procedimento com Vivi.

Garnet está presa dentro da planta. Jogue medicamentos nela e ataque o monstro

Fale com a galera para reintegrar a equipe. Volte à floresta para resgatar a princesa, fugindo das mudas que o perseguem e acessando o mapa do continente Mist.

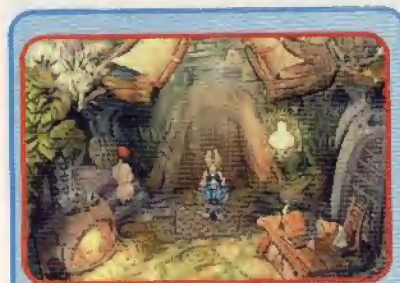
▪Ice Cavern

Procure por itens e lute bastante na caverna para aumentar seu poder. No final da caverna o frio estará insuportável e seu grupo acaba desmaiando. Você conseguirá seguir adiante com Zidane e enfrentará o responsável por tudo: um poderoso mago negro, da mesma classe de Vivi. Detone primeiro o mago para que ele não cure seu monstro.

Derrotando o mago, o frio cessa e seu grupo pode seguir em frente

▪The Village of Dali

Após descansar no hotel, fale com os habitantes e procure por Garnet. Juntando-se à garota, siga ao moinho, desça pelo alçapão, investigue os túneis até retomar o controle de Adelbert.

Examine o alçapão e abra-o para chegar até Vivi

Fale com o velho e saia da vila, seguindo ao dirigível e examinando o barril. Suba a bordo e fale com a galera. Contra o mago, combine as forças de Adelbert e Vivi.

Active Time Event

Uma das principais novidades na série, quando surgir a mensagem "Active Time Event", é possível conferir histórias paralelas dos personagens (botão Select) desvendando segredos sobre a aventura.

▪Lindbu Grand Castle

Use o bonde futurista, seguindo ao outro lado da cidade. Entre na torre do sino, saia e desça a rua, conversando com as mulheres. Volte à estação, siga ao castelo usando o bonde (terceira opção).

Peça informações na recepção, suba pelo elevador até o trono, descolando outro personagem no bar (o cavaleiro-dragão Freya)

Fale com Adelbert, converse com o soldado próximo à fonte e, depois, com o outro no banco (roube seu uniforme). Passe pelo guarda, suba pelo elevador para encontrar Garnet. Usando o binóculo, localize os seis pontos no mapa e, passando o evento dos monstros, controle Zidane na competição (vença quantos monstros puder). Após a prova, fale com Cid, volte ao elevador (segunda opção) para chegar ao subsolo e pegar o bonde.

Qu's Marsh

Entre na mata, procurando pela criatura (Quina) perseguindo pelos sapos. Pegue um anfíbio e entregue à criatura, trazendo-a para o grupo.

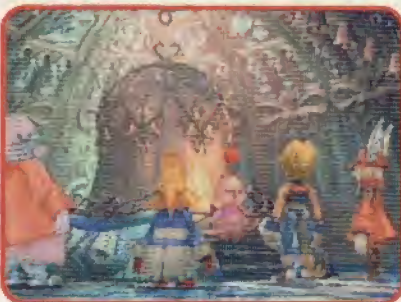
Apanhe os sapos e entregue à Quina, chamando-a para a patota

Chocobo's Forest

Conversando com moogle, chocobo fugirá. A flauta serve para capturar chocobos e deve ser tocada sobre as pegadas dos bichos.

Compre itens para chamar chocobos na floresta

Gizamaluke's Grotto

Fale com o guarda caído na entrada e pegue o sino, usando-o na porta. Encontrando diversas portas com sinos, é preciso acionar o instrumento correspondente, prestando atenção para não abrir as portas errada. Enfrente os magos, siga ao sino e use-o na porta no alto da escadaria. Salve o moogle, pegue outro sino, use-o na porta à direita, fale com o moogle, volte para pegar o sino, usando-o para abrir a porta à esquerda.

Use os sinos para abrir as portas

South Gate

Usando Adelbert, fale com os habitantes e pegue deixado pelo guarda. Siga à estação de trem e embarque com Garnet

Bumerciam Kingdom

Suba a rua enfrentando os magos. Entre na mansão à direita, suba no 2º andar, passe pelo corredor (que cai) e volte à rua. Entre na casa ao lado, use o corredor que caiu, acessando novas áreas da casa.

Pule pela varanda para encontrar o sino

Pule pela varanda, pegue o sino escondido atrás da cama, abra a porta do castelo, suba à fonte. Na sala do trono, enfrente a guarda-costas real Beatrice – você perderá a luta, mas deverá resistir até que ela se canse e detone-o de vez (essa inimiga é #$%@&).

Monstros especiais

Você encontrará monstros esquisitos e pedintes pelo caminho. Essas criaturas são úteis e fornecem grande quantidade de AP – para isso alimente-os com as jóias ganhas nas batalhas.

2º CD

Usando Garnet, fale com os amigos de Zidane, embarcando novamente. Na parada, saia para enfrentar o supermago (agora avacalhado) e siga à esquerda.

Dark City Treno

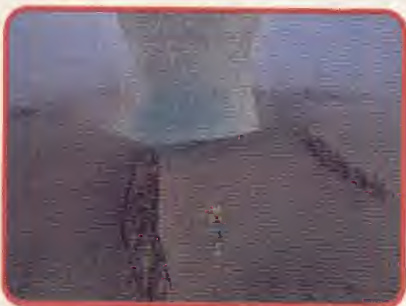
Encontre Garnet na cidade, saia em busca de Marcus e siga à Baku. Suba a torre da cidade, fale com o narigudo e siga pelo alçapão.

Gargan Roo

Siga à esquerda, acione a alavanca, volte e prossiga pela direita. Puxe a corrente, volte e acione o botão, chamando o formigamóvel

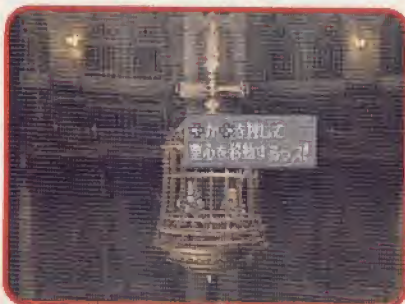
Quando equipar os personagens (usando acessórios, anéis, armaduras, etc.), preste atenção à barra de AP – só retire os equipamentos após acionar três estrelas, fazendo com que seu personagem ganhe a habilidade correspondente. Quando equipar as magias, lembre-se que elas ganham experiência quando estão acompanhadas pelas jóias.

Enfrentando o monstro, use magias que aumentam a velocidade e ataque sem piedade

Cleyra's Trunk

No mapa geral, comande a equipe de Zidane, entrando no meio do furacão

Gire a válvula para abrir a porta. Suba até o caminho sem saída, examine o buraco, enchendo a caverna com areia (segunda opção). Volte pelas trepadeiras, seguindo pelo novo caminho. Cuidado com as aves e, caso caia na areia movediça, movimente-se rapidamente (botão •) para sair. Suba até o vilarejo. Fale com os nativos, participe dos ATE e, cessando a música, volte à entrada, enfrentando o monstro que ataca o amigo de Vivi. Mantenha seu grupo curado e provido de itens, atacando sempre que possível. Após o combate, a tempestade que envolvia a árvore sumirá.

Focalize-se nos ataques e se renove quando necessário

Volte à caverna, enfrentando as guerreiras até chegar à ponte. No vilarejo, proteja as pessoas e destrua os magos. Enfrente Beatrice outra vez, resistindo até que ela se canse. Agora, fuja usando o teleporte dos magos (escapando da poderosa invocação Odin).
Siga Beatrice, corra atrás de Vivi para teletransportar-se. Usando Adelbert, balance a cela para se libertar e suba as escadas até Zidane.

Mova os direcionais de forma coordenada para fugir da gaiola

Você tem 30 minutos para encontrar Garnet. Siga ao quarto dela, examine o candelabro, siga pela passagem na lareira, desça pelo calabouço e enfrente os palhaços, focalizando um inimigo por vez.

Examine o candelabro para abrir a passagem secreta

Suba carregando Garnet e enfrente Beatrice (de novo!), resistindo ao poder da capanga para que ela se torne aliada. Desça pelo calabouço, siga ao formigamóvel, encarando outro chefe. Para derrotar o canalha, basta não atacar o monstro com o rabo enrolado (pois ele dá um contra-ataque violento). Assim, só ataque quando ele esticar o rabo.

Não ataque a cobra enquanto estiver com o rabo enrolado...Tsss!

Pinnacle Rocks

Fale com o velho e encontre-o cinco vezes. Na quinta vez, siga-o pela trilha (segunda opção) até Lindbulm. Continuando, vá à praça da fonte para encontrar o primeiro ministro.

Encontre o velho para conseguir abrir caminho

Fossil Roo

Saindo do reino, vá à Qu's Marsh, convoque Quina para o grupo, siga à cabana e depois pelo caminho à direita – Quina e Zidane se perderão da mata e encontrarão a entrada de Fossil Roo.

O caminho para Fossil Roo está na mata de Qu's Marsh

Fuja do robô guardião e desvie-se dos pêndulos – pulando no buraco para escapar. É preciso enfrentar a garota Roni – mantenha-se curado com Garnet e detone com os ataques mais fortes de Zidane.
Pegue uma flor e use-a na entrada do túnel para chamar seu formigomóvel. Suba as escadas e pegue outro transporte, suba e mexa na válvula para mudar a rota do transporte de volta. Você deverá seguir alternando caminhos das formigas para conseguir chegar ao continente Other.

Conde Petie

Suba ao local parecido com uma ponte para entrar no vilarejo. Encontre Vivi e persiga os dois malucos. Saia da vila, seguindo pela floresta ao lado para encontrar o acampamento dos magos negros.

▪ Black Mage Village

No labirinto mágico é preciso seguir a coruja para não errar o caminho (siga sempre a direção de seu vôo). No final, encontrando o mago, siga-o para encontrar a vila.

O caminho no qual a coruja voa é o certo

Siga Vivi pela vila e durma do hotel. Após a conversa, reintegre seu grupo e volte a Conde Petie. Converse com todos os habitantes (principalmente o velho próximo aos quartos). Vá aos guardas que bloqueiam a passagem perto da loja e corra atrás da garota fugitiva.

▪ Mountain Path

Salve a garota (Eiko) em apuros, chamando-a para seu grupo. Escale pelos troncos com a garota até enxergar a árvore sagrada. Agora, desafie o gigante usando as invocações de Eiko e as magias de Vivi.

▪ Madain Sari Lost Summoners

Puxe um papo-furado com todos os moogles e encontre Garnet na entrada da vila, voltando para conversar com o pessoal novamente. Quando Quina invadir a cozinha de Eiko, corra ao local e almoce com a galera. Pegue a panela na cozinha e leve à Eiko, falando com moogle para dormir e sair do lugar.

Converse com todos os moogles para dar continuidade ao evento

▪ Lifa, the Ancient Tree of Life

Retorne pelo mountain path e siga à árvore gigantesca, escalando-a até o elevador que o leva ao interior da planta. Descendo bastante, encontrando o centro da árvore, examine tudo e fale com todos para enfrentar o chefe local.
Vencendo o mestre sacana, volte à Madai Sari. Agora, desça a escadaria repleta de moogles, encontre Eiko para salvá-la. Na luta mano a mano contra Amarant, mantenha-se curado quando ele estiver distante e ataque-o quando ele se aproximar. Depois, volte ao quarto de Eiko e... ufa!

Ataque Aramant quando estiver perto e cure-se quando estiver longe

Saia da casa e examine a exclamação (!) na corda para encontrar Garnet e passear de barco. Terminada a conversa, volte à Lifa, the Ancient Tree of Life.

Prossiga em frente até encontrar a guerreira Kujah. Fuja pelo tronco até cair fora da árvore – no final rola uma animação devastadora envolvendo a invocação Bahamut.

3º CD

Siga os amigos de Zidane até o beco, desça pelas escadarias ao lado. Agora, usando Eiko, pegue a correspondência, procure pelo amigo gorducho de Zidane, no castelo. Depois, usando Vivi e Zidane, siga ao porto da cidade e embarque.
Na cidade, procure por itens e fale com todos os habitantes. Na casa de jogo de cartas, vença inúmeras vezes, acionando o ATE. Depois de algumas vitórias o rei Cid ira desafiá-lo. Voltando à Alexandria, após a animação com Bahamut.
Controlando Adelbert e Beatrice, derrote os monstros que aterrorizam a cidade.

Vença nas cartas até Cid surgir para desafiá-lo

Usando Garnet, siga pelas passagens onde a princesa não sente mal-estar, suba pela torre à esquerda – e uma nova torre irá surgir. Agora, suba e prepare-se para outra invocação de Bahamut.
Suba a torre para salvar Garnet e, com o clima mais calmo, suba ao topo do castelo, fale com Garnet, siga à sala abaixo da sala do trono e converse com seu grupo. Feito isso, papeie com Cid, vá à cidade e encontre os três itens especiais para entregá-los à Cid. Confira suas localizações:
1) Com a mulher próxima à escada em reforma.
2) Com os amigos de Zidane, ajudando na reconstrução.
3) Na casa do pintor, em frente à estação, fale com o pintor, examine o balde, pegando o item no chão em seguida – próximo à escada.

Puxe um papo-furado com o pintor e pegue o item perto da escada

Entregue os itens à Cid (que vira um sapo), desça ao último nível do castelo, pegue seu novo barco, siga à Black Mage Village, procure por Vivi perto do espantalho e depois na casa à direita.

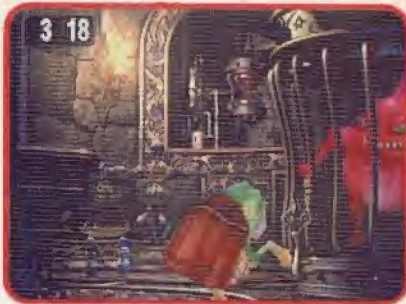
No continente Other, siga aos redemoinhos no deserto, descendo por um dos quatro (só um deles é o correto) e chegando ao esconderijo de Kujah. Agora, siga pelas ruínas, pegando carona na nave da guerreira.

Escolhendo o vórtice errado você enfrentará um monstro

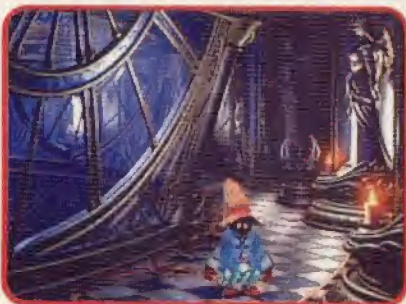
▪The Forgotten Continent

Aterrissando no continente esquecido, entre nas ruínas do castelo nas colinas, suba pela escada ao lado, examine a bola, deixando-a cor-de-rosa. Depois, encontre as quatro fontes de luz, examinando-as para libertar os fantasmas. Suba a ponte e examine a bola brilhante para visualizar os hologramas. Retornando, abra a porta azul, converse com as estátuas, volte ao local onde está moogle, encontre outro holograma, siga à direita, desça pelo elevador no fosso e desafie o chefe local. Para derrotar o canastrão, preparado com um nível alto de HP (mais de 2.000 pontos), mantenha um personagem recuperando as energias constantemente (não usando magias de cura, mas somente itens) e use os golpes especiais de Zidane contra o paspalho – pegando o item especial no altar.

Use escudos de magia e itens de cura ao enfrentar esse chefe

Controlando Cid, enfrente o desafio contra o tempo, chegando à gaiola do monstro e pegando a chave – acione a caminhada lenta (botão ●) sempre que o malandro estiver de costas, tomando cuidado para não ser visto. Chegando à balança, examine as peças (segunda opção), separe as corretas (terceira opção) e coloque-as na balança (última opção) e, acionada a nova tabela, suba a balança (última opção), libertando seus amigos.

Espere que o monstro fique de costas e caminhe até a chave

▪Desert Empress

Acenda o candelabro na estátua à esquerda, pegue o item à direita, siga em frente, vire à esquerda, acenda os candelabros para abrir a porta e mover as estátuas – seu objetivo é acender os oito candelabros. Acenda a vela em frente, pegue o item, entre pela porta que leva as escadarias, suba, acendendo outra vela e prosseguindo. Mais à frente, o candelabro libera a passagem para outra vela. Volte e acenda o tridente da estátua, seguindo pela passagem e encontrando dois candelabros.

Acenda a vela oculta pelo vidro

Volte às prateleiras, acenda o candelabro no térreo e, encontrando duas estátuas gárgulas, acenda as velas para acionar a sombra de modo que fique posicionada atrás da sombra do anjo. Feito isso, suba as escadas de luz, siga ao candelabro principal e encare um chefe fácil e, por fim, acenda o último candelabro e examine a plataforma brilhante.

Mova as sombras do demônio e do anjo para ligar a escada de luz

Voltando ao grupo de Zidane, pegue o teleporte, retornando ao covil de Kujah. Fale com a safada, volte à nave, siga em frente até a plataforma e acione a alavanca para descer as escadas aos rochedos.

▪Estogaza

Fale com o guardião no templo e siga à entrada do vulcão

▪ Gulg Volcano

Examine o poço, movimente a manivela, desça pela corda e enfrente o dragão. Gire a manivela do poço, descendo o balde para seguir junto. Derrote os dragões, siga em frente e veja Eiko detonar os palhaços. Quando os salafrários se transformarem é preciso enfrentá-los. Use os eficazes ataques em conjunto de Adelbert e Vivi. Depois, rolando o papo com Kujah, Cid voltará à forma humana e sua equipe ganhará uma equipe incrementada. Yesss!

▪Ipsen´s Heritage

Voe até o continente Sealed e, usando a nave, aterrisse próximo ao castelo dentro de um enorme buraco. Entre no castelo, desça pelo mastro, siga pelas escadas e portas até encontrar o elevador que o leva à sala onde está Amarant. Após a conversa, pegue os medalhões no mapa, saia do castelo, converse com seu grupo e entre novamente – seguindo sozinho. Desça pelo mastro, encontrando Amarant logo abaixo e saia do castelo.

Caminhos complexos de escadas e portas o levam à Aramant

Sua missão é usar a nave para encontrar quatro fenômenos naturais do planeta e aterrissar neles, seguindo a ordem:
1) O redemoinho, no oceano que banha no continente Forgotten.
2) O vulcão ativo de Gulg Volcano, no continente Sealed.
3) O turbilhão de vento, entrando pela falha sísmica, no sul do continente Forgotten.

4) O terremoto, no triângulo de rochas, no continente Other.

Cada dupla de companheiros enfrentará um guardião dos elementos, mas você só controlará a dupla em que está Zidane. Antes de seguir à batalha, procure abastar-se dos melhores equipamentos e itens que encontrar – tendo ainda bastante experiência.

Dragão personal trainer

Tá difícil enfrentar os inimigos maiores e chefes sacanas? Bom, para que os adversários não tirem um sarro de sua cara, aterrisse sua nave no topo da montanha acima da entrada da Gizamaluke's Grotto. Claro, se preferir, suba por dentro da Gizamaluke's Grotto até encontrar duas florestas. Finalmente no local, pode-se enfrentar um dragão (não muito forte) que usa apenas ataques de trovão. Vença-o usando ataques que anulem seu poder e fature 8.000 pontos de experiência, além de itens de recuperação de MP.

▪ Terra

Siga para as ilhas à direita do continente Sealed, encontrando a ilha que irradia energia e aterrissando no local

Siga a garota pela trilha, subindo e descendo pelas teias a fim de encontrar itens e a entrada para Brandal

Equipamentos poderosos

O vilarejo de Brandal guarda algumas das armas e equipamentos mais poderosos da aventura. É aconselhável que você compre várias bugigangas com os mercadores locais, preparando-se para enfrentar o bando de vilões finais.

▪ Brandal

Descanse no hotel e converse com a galera. Na sala do cristal, desça pelas escadarias (quase ocultas) e fale com o pessoal. No controle de Eiko, encontre seus amigos, siga pelo portal na entrada da cidade, pulando pelas plataformas com Zidane para seguir Garland.

▪ Pandemonium

Após muito lero-lero, ajude seus amigos a derrotar os monstros e, vencendo o último deles, volte e chame seus comparsas para seguir em frente. Acione o botão na parede, siga pelo caminho entre as luzes (não passe pelas luzes acessas) e a ponte ficará acessível em poucos segundos.

Espere até que a luz se apague, correndo para não entrar nas batalhas

Em seguida, encontrando o dispositivo que controla as plataformas na sala seguinte, mova a pequena maquete para a direita e suba pela plataforma, encontrando um baú cheio de dinheiro. Volte ao dispositivo, converse com o grupo reserva, podendo usar a ATE para alterar as equipes. Feito isso, use o grupo principal para subir as plataformas e o reserva para mudar o dispositivo de acordo com sua necessidade.
Seguinte em frente, use o teletransportes para encontrar moogle, restaurando as energias e gravando seu progresso. Agora, enfrente o dragão de estimação de Kujah e se prepare para enfrentar Garland. Contra o segundo grandalhão (Garland), mantenha sua magia restaurada, usando itens equivalentes e ataque sempre. Depois, contra Kujah, para devastar a pobre coitada, use invocações e magias fortes. Logo mais Kujah assumirá outra forma mais poderosa e devastará sua equipe.

Esteja preparado com itens e energia ao enfrentar Kujah

4º CD

▪ Temple of Fiends

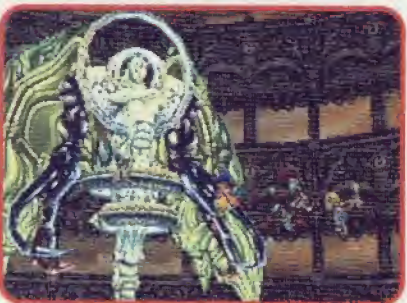
Sua próxima parada é Lifa, the Ancient Tree of Life. Siga ao topo da árvore gigantesca, entrando no portal que leva à Temple of Fiends. Após a animação, enfrente o superdragão – que arranca energia de vários personagens. Lembre-se de manter Eiko ou Garnet na equipe, para ter um personagem curando os companheiros.

Sobrevoe a árvore sagrada para entrar pelo portal

Nos arredores do castelo de Kujah, vários chefes atrapalharão sua caminhada. Enfrente-os com todas as suas forças, usando invocações, magias e, principalmente, os ataques especiais do herói Zidane. Chegando ao topo do

castelo, escolha a porta do meio para encontrar Kujah e... putz! O sacana colocará o monstro Doomgaze frente a frente com o grupo. Essa criatura usa ataques que matam instantaneamente e magias que causam status ruins. Para vencê-lo, use a invocação Phoenix, ressuscitando seus personagens com bastante energia e status curados.

Mantenha a Phoenix para enfrentar Doomgaze e seus ataques letais

Perdido no espaço, corra em direção à luz para chegar ao esconderijo da vilã. Detone o monstrengo enviado por Kujah, tendo cuidado com os ataques que atingem todos os personagens. Derrotando o capanga, retorne para recuperar as energias e gravar seu progresso. Finalmente, desafiando Kujah, sua primeira forma não apresentará grandes dificuldades e você a derrotará com certa facilidade. No entanto, prepare-se para o último confronto contra um ser enorme e poderoso, chamado Eternal Darkness, que usa a força da jóia sagrada. Para derrotá-lo, use de todos os seus artifícios, mandando ver nas invocações, magias e ataques especiais de Zidane e Adelbert.

Eternal Darkness é seu último desafio. Não economize nada

CHEFE FINAL

Enfrentando o impiedoso Eternal Darkness, use Garnet ou Eiko para manter sua equipe curada (energia e status perfeitos). Também apoie-se com maior velocidade e proteja-se usando escudos contra magias.
Lembre-se de usar a habilidade especial de Aramant para arremessar seus acessórios e armas, arrancando grandes quantidades de energia do mestre safado. Sua principal preocupação é com uma magia que reúne diversos planetas, causando uma explosão que pode ocasionar todos os tipos de status negativos aos heróis – mantenha uma reserva com itens e magias para se curar.

O golpe mais poderoso de Kujah deixa os integrantes da equipe de heróis com status negativos. Cure a galera o mais rápido que puder

Após uma árdua luta, prepare-se para a especialidade da Square: um final com o visual devastador e uma trilha sonora de arrancar lágrimas (snif!). Você merece!

Sou da magia negra sim! mas esse negócio de macumba me parece estranho. Êta!

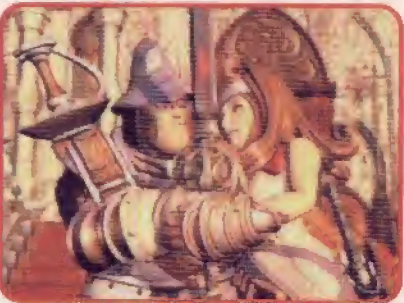
O herói

A gatinha

Os amigos

A festa

Hummm!

Grind Session

Mande ver, skatista

Apavore com manobras impossíveis nos half pipes mais nervosos dos Estados Unidos

Yesss! Mais um skate que promete abalar seu sistema nervoso. Mudando o modo de deslizar o skate, aqui o estilo focalizado é street, priorizando manobras em grinds.

Sem tirar os olhos esbugalhados da TV, seis profissionais reais da área (além dos skatistas secretos e dos criados pelos jogadores) percorrem as cidades gringas de Atlanta, Detroit, Nova York, San Francisco – equipadas com alguns dos melhores skate parks do planeta. Ou seja, pelas pistas há obstáculos como cadeiras, canos, carros, cones, escadas, latas, mesas, pianos, rádios, tratores, além de conjuntos de rampas para debulhar os dedos fazendo manobras.

Durante as sessions, para ganhar o respeito dos adversários e torcedores, podem-se realizar mais de 50 manobras diferentes e ainda combiná-las em seqüências insanas – conforme seu desempenho, podem-se habilitar fotos e filmes dos atletas profissionais que, sobre seus skates, mostram por que foram escolhidos pelos programadores.

Girando as rodinhas com velocidade, estão disponíveis os modos Endurance (com desafios de manobras e tempo), Open Skate (para andar só por diversão), Tournament (para seguir a carreira de skatista), Training (para iniciar seus treinos no esporte).

Grind Session agrada em todos os sentidos. Os gráficos são bem legais, trazendo cenários grandes e cheios de elementos. E o som, a melhor parte da session, traz os ritmos hip hop, punk rock, rap com os grupos DC Otagon, GZA Genius, KRS One, Man or Astroman, NoFx, Sonic Youth, X-ecutioners. Yeah!

Ronaldo Testa

Os skatistas desafiam a gravidade e fazem manobras incríveis

Na apresentação, profissionais do skate mostram como são feitas as manobras do mundo real

No modo Training, terminando as provas são habilitadas oito pranchas novas

Durante a partida, acione as linhas de técnicas (botão R2), visualizando o melhor traçado

No modo Tournament, você pode montar o seu próprio personagem e nomeá-lo da maneira que quiser

No modo Endurance, seu skatista é obrigado a fazer todas as manobras do jogo

Realismo radical

O nível de simulação dos esportes radicais, principalmente skate, vem aumentando bastante. No clássico *Tony Hawk's Pro Skater*, o maior sucesso do gênero, estão disponíveis versões virtuais de skatistas profissionais do vertical. Agora, aproveitando a mania, a produtora Shaba também convocou uma cambada de feras do esporte, mas desta vez todos do estilo street – até as roupas dos caras são copiadas.

Grind Session

Esporte

Fabricante	
Shaba Games	

Gráficos	6,5
Som	7,0
Jogabilidade	6,5
Diversão	7,5
Nota Final	6,8

Jogos recomendados

Street Sk8er 2 (PSX)
Tony Hawk's Pro Skater (DC)
Trasher Skate and Destroy (PSX)

Internet

www.shaba.com

PEGUE SUA RAQUETE, ENTRE NA QUADRA E DETONE OS SEUS ADVERSÁRIOS!

MARIO TENNIS

3x R$ 56,33

- 14 personagens cheios de técnicas e truques!
- Mini-games, quadras e personagens secretos!
- Multiplayer para até 4 jogadores, na mesma tela!

ISS 2000

3x R$ 56,33

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

3x R$ 56,33

KIRBY 64

3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM

3x R$ 66,33

PERFECT DARK

3x R$ 63,00

TONY HAWK'S PRO SKATER

3x R$ 56,33

TUROK 2

3x R$ 26,33

SUPER SMASH BROS.

3x R$ 56,33

EXCITEBIKE 64

3x R$ 56,33

MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS

3x R$ 49,67

MARIO PARTY

3x R$ 46,33

JET FORCE GEMINI

3x R$ 56,33

RIDGE RACER 64

3x R$ 56,33

TARZAN

3x R$ 56,33

BANJO-KAZOOIE

3x R$ 43,00

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

3x R$ 49,67

TOY STORY 2

3x R$ 56,33

NINTENDO 64

3x R$ 183,00 ou em 10x R$ 66,01

GRÁTIS 1 GAME SURPRESA

6 NOVAS CORES: ANIS, CEREJA, JABUTICABA, KIWI, TANGERINA, UVA.

CARTUCHO DE EXPANSÃO 3x R$: 26,33

CONTROLLER N64 — NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO. 3x R$: 23,00

RUMBLE PAK 3x R$: 16,33

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

3x R$ 99,67 ou em 10x R$ 35,95

GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD

Nintendo by gradiente

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

ISS DELUXE

3x R$ 23,00

A LENDA DE ZELDA

3x R$ 29,67

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 30/09/2000 ou enquanto durarem os estoques - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NA09A

Digimon World

Seja o digiescolhido

Cuidado! Koromon pode levá-lo para o maior desafio de toda a sua vida

Mergulhando de cabeça no universo cibernético, você controla um garoto que é sugado para o mundo digital enquanto estava detonando um minijogo dos digimon. Ou seja, você é um digiescolhido e, chegando à nova dimensão, recebe a missão de restaurar toda a Cidade Arquivo (File City) – que já foi o maior centro urbano de todo o mundo digital.

Tendo a chance de explorar o universo dos monstros computadorizados, podem-se encontrar diversas espécies diferentes de criaturas, entre as quais figurões como Agumon, Betamon, Drimogemon, Elecmon, Jijimon, Kunemon, Leomon, Meramon, Talemon, Tsunomon, Yuramon. São dezenas de tipos disponíveis (no desenho há 400 personagens diferentes).

A ação consiste em criar um monstrinho, suprindo suas necessidades alimentícias, psicológicas e até higiênicas (afinal os monstrengos são porcalhões e fazem cocôs fedorentos no meio do caminho). E lembrando o esquema dos bichinhos virtuais, pode-se digievoluir sua cria. Assim, o herói inicia uma jornada por cavernas, cemitérios, florestas, minas, montanhas, santuários e outras áreas, tendo de enfrentar hordas de inimigos para reestruturar a cidade e tornar a comunidade virtual pacífica e próspera.

Um dos aspectos legais é encontrar variações de tempo, permitindo que alguns eventos só ocorram em certas épocas do ano ou horários do dia. Além disso, conforme seu avanço na caminhada pelos digimon, alguns bichos acabam se aliando ao garoto, instalando clínicas, lojas, restaurantes e outras coisas pela Cidade Arquivo. Yes!

Ronny Marinoto

Você é quem escolhe o nome do herói, criado exclusivamente para o game

Nessas máquinas podem-se comprar alimentos e itens

Procure por Tanemon atrás da casa, descolando alimentos para entreter seu digimon esfomeado

Seu digimon luta sozinho, podem-se passar instruções

Procure os digimon pela ilha para informá-los da Cidade Arquivo

Na região do Great Canyon existe uma ponte invisível

Vou dominar os monstros do mundo digital

O oitavo digiescolhido

No início da série de desenho animado são apresentados sete personagens, Izzy, Joe, Matt, Mimi, Sora, Tai, TK – conhecidos como digiescolhidos. Nos episódios seguintes, no entanto, aparece um oitavo digivice na Terra, nas mãos de Kari, a irmã do atrapalhado herói Tai. A gatinha vai acabar sendo levada ao mundo cibernético, onde carregará a insígnia da luz e será acompanhada pelo monstro Nyaromon.

Digimon World

RPG	
Gráficos	6,5
Som	4,5
Jogabilidade	5,5
Diversão	7,5
Nota Final	6,0

Fabricante: Bandai

Jogos recomendados

Jade Cocoon: Story of Tamamayu (PSX)
Monster Seed (PSX)
Pokémon Silver Version (GBC)

Internet

www.bandai.co.jp
www.bandai.com

Mortal Kombat mudou

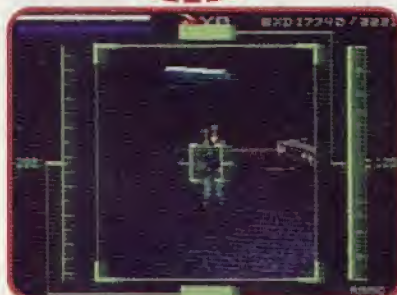
A chacina continua, mas agora é preciso usar também os neurônios para sobreviver

Quem quer ação? Quem quer espionagem? Quem quer... ooops, o *Mortal Kombat* mudou? Pois é isso mesmo, a famosa série de pancadaria que revolucionou os arcades e criou os lendários golpes do tipo fatality (fatalidade) acaba de mudar totalmente, ou quase. Evidentemente, a pancadaria ainda corre solta e, como a violência explícita é marca de *MK*, não será difícil conferir decapitações e mutilações.

Controlando o brutamontes Jax Briggs, major das forças armadas norte-americanas, sua missão é capturar o perigoso criminoso Kano, camuflado pelos becos do submundo. Para ajudá-lo na árdua tarefa, foi recrutada sua parceira do esquadrão de elite, a gata Gemini. O problema é que o sacana do Kano libertou uma série de comparsas marginais da gangue Black Dragon (entre eles, os líderes Jarek, No Face, Tasia, Tremor) e agora realiza ações ofensivas às autoridades, impondo um clima de terrorismo nos centros urbanos.

Jax desfere chutes, socos e pode usar armas enquanto cumpre objetivos como desligar computadores ou encontrar chaves. Como esperado, o grandalhão aniquila muuuuuitos inimigos durante suas expedições e, conforme explora os cenários e mata oponentes, o herói adquire mais experiência, aprendendo a executar combinações de golpes que machucam os adversários – podem-se até ouvir os barulhos dos ossos quebrando. É, meu caro, para superar os obstáculos da carnificina é preciso combinar sangue-frio e paciência durante a jornada. O ponto negativo é a visão de jogo. Você, às vezes, parece estar vendo a luta do alto de um prédio. De resto, pura pancadaria.

Felipe Azevedo

Jax Briggs se apresentando para a missão

Descarregar chumbo nos inimigos é eficaz, mas desperdiça munição

Quem chamou o pessoal do WWF?

Faça os combos com rapidez para executá-los de primeira

Cuide-se, Kano, pois o major Jax está chegando

Com seu "soquinho", Jax faz os soldados terroristas virarem pó

Mortal Kombat: Special Forces

Ação		
	Gráficos	6,0
	Som	5,5
	Jogabilidade	8,5
Fabricante	Diversão	7,0
Midway Games	Nota Final	6,7

Jogos recomendados

Mission Impossible (N64)
Syphon Filter 2 (PSX)
Winback: Covert Operations (N64)

Robozões históricos

O major Jax Briggs é um biônico novato. Afinal, há décadas os ciborgues (misturas de humanos e robôs) aparecem em desenhos, quadrinhos e filmes, numa lista que inclui o velho Steve Austin (do seriado *O Homem de 6 Milhões de Dólares*) e Ciborgue (do desenho *Superamigos*). Atualmente, muito mais populares que lutadores de *Mortal Kombat*, aparecem Omega-Red (do filme *X-Men*) e Robocop (herói dos longa-metragens da série *Robocop*).

Terror à moda antiga

Criaturas grotescas, monstros bizarros e muitos sustos pela sombria Grã-Bretanha

A bruxinha aí é cheia de truques na manga (aliás, que manga?)

Passada no ano de 1898, a trama toda rola no mosteiro Nemeton, que fica no País de Gales – um pedaço da Grã-Bretanha. Trazendo o espírito gótico, o clima é de mistério e tem como personagem principal Koudelka, uma jovem bruxa. Atormentada por uma voz sinistra, ela sente a obrigação de seguir até Nemeton. Chegando ao local, a feiticeira alia-se ao aventureiro Edward Plunket e ao padre James O'Flaherty – todos eles com objetivos próprios para explorar e investigar no centro espiritual dos monges. Pois é: Nemeton não é um mais lugar para almas comportadas e se tornou uma grande casa assombrada, repleta de criaturas tenebrosas e capazes de magia braba.

Os controles mudam totalmente entre batalha e exploração, misturando ação e RPG – o que requer dos jogadores estratégia e habilidade para o progresso na jornada. Outra novidade é que, no final dos confrontos, podem-se dividir os pontos de sucesso obtidos, separando-os tanto entre os personagens quanto pelas características de agilidade, força, magia e vitalidade. Nos duelos é preciso intimidar os desafiantes, sendo permitido o uso de armas como canos, espadas, martelos, pistolas e rifles, mas também poderes mágicos para enfrentar maldições e chefes na pele de múmias e plantas carnívoras. A produtora SNK Sacnoth foi fundada por ex-integrantes da Square – que trabalharam em *Final Fantasy 7* e *Parasite Eve*. No que diz respeito às cenas de CG (computer graphic), as imagens estão soberbas e impressionam, comprovando que os produtores são feras.

Felipe Azevedo

Várias aberrações surgem em meio à aventura

No menu você pode acionar ítens ou mudar as posições dos personagens nas batalhas

Atenção a essas inocentes mãozinhas, pois elas injetam venenos letais

As batalhas seguem estratégias no estilo dos RPGs

Equilibrando as qualidades dos personagens, os combates ficam fáceis

Os gráficos trazem um visual enegrecido

Grã-Bretanha, é claro

Os britânicos são conhecidos pela péssima comida e pelo humor corrosivo de suas piadas. Talvez por isso a pátria natal desse pessoal viu nascer figuras mórbidas como Jack, O Estripador e Lobisomem. Esses mitos ganharam inúmeras versões cinematográficas, construindo a imagem de que a velha Londres, e de resto toda a Grã-Bretanha, são o cenário ideal para crimes e mistérios de toda espécie.

Koudelka

Ação/RPG

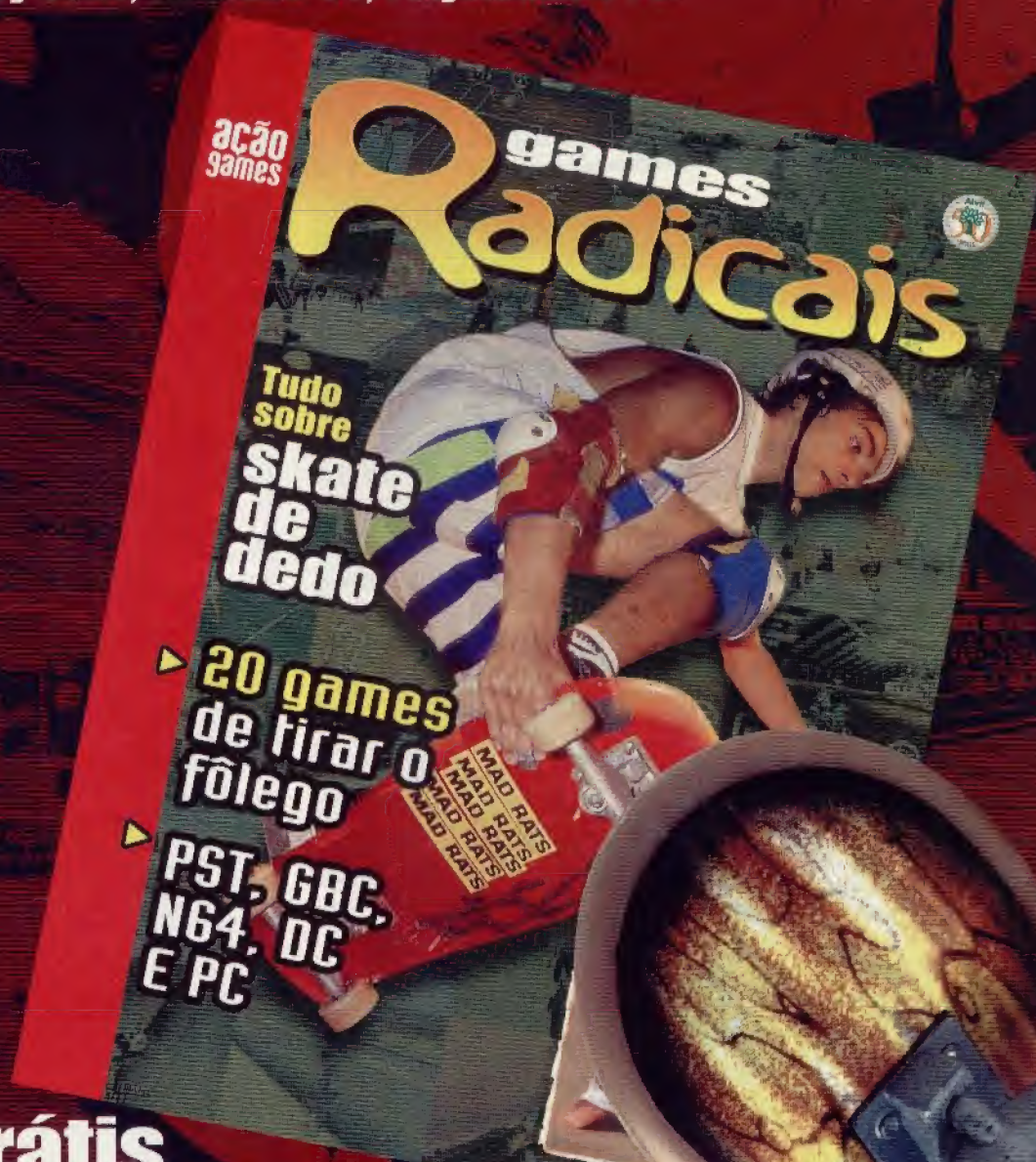
Fabricante: SNK Sacnoth

Gráficos	7,0
Som	7,5
Jogabilidade	6,0
Diversão	6,5
Nota Final	6,8

Jogos recomendados

Parasite Eve 2 (PSX)
Resident Evil Code: Veronica (DC)
Silent Hill (PSX)

Internet

www.infogrames.com
www.koudelka-thegame.com

Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Um mergulho no futuro

Veja as maravilhas do fundo oceânico pegando carona nas costas do golfinho Ecco

Século 30, há quinhentos anos golfinhos e humanos vivem em harmonia. Juntos, eles saíram em explorações espaciais, oferecendo amizade e paz por onde passavam. Até que conheceram os extraterrestres Foe, uma raça hostil que, odiando golfinhos e humanos, partiu numa ofensiva contra o pacífico planeta Terra, ameaçando toda a nossa civilização.

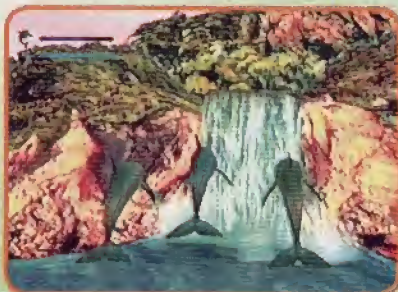
As investidas dos alienígenas Foe foram massacrantes e as espécies terrestres se viram ameaçadas de extinção. Por sorte, nosso planeta é protegido pelo poderoso Guardião, uma espécie de campo de força desenvolvido pelos golfinhos. Infelizmente, devido ao constante bombardeio, o escudo está enfraquecido e resta a Ecco, um golfinho especial, aprender mais sobre o Guardião e descobrir uma maneira de acabar com os ataques extraterrestres.

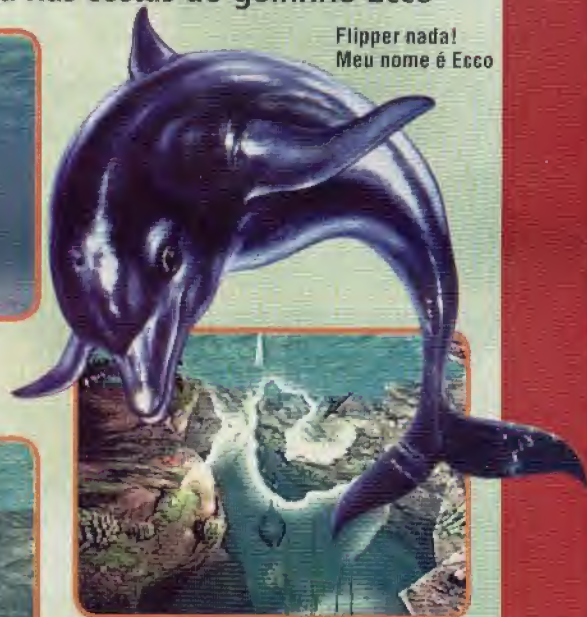
Mergulhando numa aventura submarina, Ecco viajará por mares, conferindo cavernas, encostas, praias, templos, totalizando 35 fases em que não faltará o requisito exploração. Para avançar, enquanto desenvolve novas habilidades, o herói aquático cumprirá uma série de missões, atendendo a chamados de companheiros (baleias, golfinhos, tartarugas) ou eliminando predadores (águas-vivas, arraias e tubarões de vários tipos, inclusive branco e martelo). Vasculhando pela rica fauna e flora, o golfinho pode usar seu sonar natural para se comunicar com outras espécies ou se localizar pelos gigantes cenários. Por outro lado, também precisa respirar o oxigênio da superfície para sobreviver. É uma aventura de tirar o fôlego!

Ronny Marinoto

Use os saltos para pular sobre pequenas extensões de terra

Nos combates, quando for atacar, aproxime-se por trás para evitar as investidas inimigas

Coma os peixes dos cardumes para renovar sua energia ou curar envenenamentos

Você verá cenas primorosas com gráficos detalhados

Na primeira fase, encontrando o bebê baleia atrás das rochas, chame outros golfinhos para ajudá-lo

Flipper nada! Meu nome é Ecco

Debaixo d'água, acione o sonar (segure X) para ativar o mapa e o radar da área

Eccho the Dolphin: Defender of the Future

Aventura

Fabricante: Appaloosa

Critério	Nota
Gráficos	9,0
Som	8,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,0
Nota Final	8,5

Jogos recomendados

Blue (PSX)
Donkey Kong 64 (N64)
Spyro the Dragon 2: Ripto's Rage (PSX)

Inteligência mortal

Os golfinhos, atrás dos humanos, são os mamíferos mais inteligentes do planeta. Quando treinados por militares, carregam equipamentos como radares (dando a localização dos inimigos) ou mesmo explosivos (aproximando-se de navios inimigos e sendo detonados). Sabe-se que os EUA os usaram nas guerras do Golfo Pérsico e do Vietnã e também que o exército soviético possui mais de 100 golfinhos kamikaze.

Internet

www.eccothedolphim.com
www.sega.co.jp
www.sega.com

International Superstar Soccer 2000

Futebol internacional

O melhor futebol dos 64 bits retorna, mas não apresenta muita evolução

Tire a caneleira e chuteira do armário, pois o show de bola começou. A grande série da Konami retorna após um ano longe dos verdejantes gramados virtuais. Mas, verdade seja dita, traz poucas mudanças e as partidas parecem um xerox da versão *ISS'98* – existem pequenas mudanças na jogabilidade e melhorias nos efeitos sonoros. Nada mais!

Vestindo a camisa das maiores seleções do mundo, os técnicos de plantão podem guiar seus jogadores por dez estádios exuberantes (as construções são realmente grandes e, apesar de não serem oficiais, lembram muito campos de verdade – e como o espírito do futebol é verde e amarelo, também tem um estádio que lembra nosso gigantesco Maracanã).

Para sair suando atrás da bola, estão disponíveis os modos: Euro Cup, a famosa Eurocopa; International Cup, simulando a Copa do Mundo; PK, a popular disputa de pênaltis; Scenario, trazendo desafios em partidas em andamento; Training, fazendo uma concentração dos jogadores e treinando a galera; e World League, um supercampeonato entre todas as seleções.

As partidas podem ser realizadas ao dia ou à noite, e, independentemente do clima (ensolarado, chuvoso, nevado, nublado), a torcida sempre enche as arquibancadas, esgoelando-se para motivar seu time nos ataques ou vaiando as equipes que jogam na retranca. E o grande barato é que seus fiéis seguidores chegam até a ensaiar algumas canções enquanto estão empolgados. Como resultado você se sentirá dentro do próprio gramado, cercado por uma multidão de espectadores. E dá-lhe gol!

Ronaldo Testa

A torcida, ao fundo, continua sendo bidimensional e parece feita de papel

Não cometa nenhum tipo de falta no goleiro. É cartão vermelho na certa

É possível criar um jogador parecido com você, escolhendo a altura, o peso, o rosto e até a cor da chuteira

Nas faltas mais próximas da área não chute com a força total para a bola não parar na arquibancada

Direitos negados

Na série *ISS*, apesar da boa qualidade do futebol, os jogadores têm uma decepção constante. Pois ainda não lançaram uma versão trazendo os nomes oficiais dos jogadores das seleções presentes. Aliás, devido à falta de licenciamento desses nomes, também a narração é prejudicada, pois comentarista e locutor ficam chamando os atletas pelo número, e o resultado são frases feias como: "Gol do número dez".

Para fazer embaixadas, enquanto estiver parado, segure chute alto (C←) e, após levantar a bola, prossiga andando

International S. Soccer 2000

Esporte	
Gráficos	6,5
Som	6,5
Jogabilidade	5,5
Diversão	7,0
Nota Final	6,3

Fabricante: Konami

Jogos recomendados
FIFA Soccer World Championship (PS2)
International S. Soccer Pro Evolution (PSX)
Ronaldo V-Soccer (PSX)

Internet

www.konami.co.jp
www.konami.com

Vandalismo à luz do dia

Experimente algo novo! Arrepie em manobras radicais e deixe marcas pela cidade

Cansado da mesmice dos jogos de esportes radicais, cheios de manobras e tal? Tudo bem, pois em *Jet Grind Radio* os personagens fazem loucuras sobre os patins e, não acreditando ser o suficiente, podem deixar suas marcas ao longo do caminho, pichando muros, paredes, pontes e até viaturas policiais – causando o maior alvoroço.

Seu objetivo é proteger territórios de gangues alheias, tomando posse das bases inimigas das redondezas. Acontece que as gangues rivais também tentarão rondar pelos seus territórios, querendo a todo custo colocar suas marcas, fazendo grafites animalescos. E também tem a força policial para atrapalhar, afinal aqui você é maloqueiro e pratica diversos atos de vandalismo.

Para manter o clima descolado (e, diga-se de passagem, criminoso), além das ações diversificadas, podem-se notar gráficos diferentes dos usuais, misturando construções totalmente poligonais com contornos e texturas típicas de desenhos animados em 2D. O grande barato é que os cenários são complexos, cheios de carros, ciclistas, cones, grades, ônibus, pedestres. E podendo pichar quase tudo, a diversão aumenta pra caramba!

No total, para sair enxaguando a cidade de tinta, estão disponíveis dez personagens, todos membros de gangues que curtem sons da pesada no estilo hip hop. Mesmo trazendo só um tipo de modo, *JGR* não enjoa e mostra dezoito fases insanas em que, abusando de comandos fáceis, pode-se aloprar os habitantes e pichadores locais. Só não vá ficar empolgado, pois pichar dá cadeia!

Ronaldo Testa

Subindo as ladeiras íngremes, pegue o pára-choque traseiro dos carros e não se canse à toa

Estão disponíveis diversas figuras para pichar pelas paredes

Quando for pichar os muros, prepare o spray (segure botão L) e aperte a seqüência indicada

Preste bastante atenção às aulas de seu professor, repetindo todos os movimentos

Após as pichações, quando a polícia aparecer, saia correndo do local rapidamente, pois os tiras arrebentam usando cassetetes

É permitido pichar quase tudo na cidade, mas zoar os ônibus públicos e viaturas policiais é bom demais

Pichando o videogame

Deixando a mesmice de lado e inovando no aspecto visual, *Jet Grind Radio* traz personagens poligonais com aplicações de texturas bidimensionais. Ou seja, os personagens têm uma estrutura poligonal, mas suas vestimentas trazem imagens comuns em filmes de animação em 2D. O uso de imagens bidimensionais em ambientes 3D foi estreado por *Parappa the Rapper*, nos 32 bits, e prossegue evoluindo aos poucos.

Jet Grind Radio

Ação

Fabricante: AM6

Gráficos	7,0
Som	7,5
Jogabilidade	6,5
Diversão	7,5
Nota Final	7,1

Jogos recomendados

Grind Session (PSX)
Street Sk8er 2 (PSX)
Tony Hawk's Pro Skater (DC)

Internet

www.sega.com

Virtua Tennis: Sega Professional Tennis

Rebatendo a ciberbola

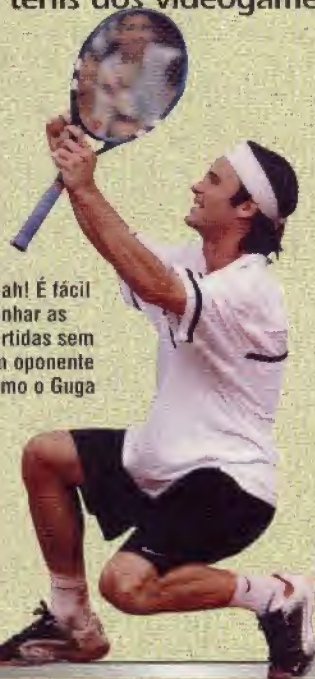
Vista o uniforme e prepare-se, pois chegou o melhor jogo de tênis dos videogames

Aqueça seus músculos e calibre a corda da raquete. Marcando um ponto, a Sega caprichou na conversão dos arcades para os consoles domésticos, lançando o melhor jogo de tênis da história dos videogames.

Pisando com firmeza em dez quadras (trazendo quatro variações de pisos: borracha, carpete, grama, saibro), espalhadas por países como Austrália, Espanha, Inglaterra, Rússia, Suécia, entre outros, cerca de dezessete (apenas oito estão disponíveis no início) dos principais tenistas profissionais do mundo marcam presença nas partidas que exibem uma simulação absolutamente realista.

Ambientado todo em cenários tridimensionais, também os elementos (bolas, gandulas, jogadores, juízes) em quadra são construídos em 3D. Já a torcida, apesar de não ser poligonal, traz animações bem legais e esbanja simpatia durante as partidas, respeitando os momentos de concentração dos atletas e vibrando nos momentos de euforia de seus ídolos. Ainda sobre os gráficos, são exibidas animações lindíssimas, obtidas pela captura de movimentos reais – e olha que os tenistas mostram expressões faciais durante os lances e chegam vestidos com suas roupas originais.

Para desempenhar toda a sua categoria com a raquete, estão à disposição os modos Arcade, um pequeno campeonato com cinco jogos; Exhibition, uma partida de exibição; e World Circuit, simulando a carreira de um atleta que inicia na posição 300 do ranking e tem de evoluir para se tornar campeão. E é possível comprar camisas, raquetes, tênis. Yes!

Ronaldo Testa

Yeah! É fácil ganhar as partidas sem um oponente como o Guga

Jogando em duplas a disputa é maior, mas as bolas paralelas são sempre uma ótima oportunidade para pontuar

Estão disponíveis quadras com pisos de borracha, carpete, saibro... e até as clássicas de gramado

Jogadores e torcedores vibram a cada ponto

Durante esses treinos é preciso usar as rebatidas mais fortes para atingir e empurrar as bolas gigantes para as grades

Na apresentação já se pode perceber o realismo proporcionado dentro das quadras

Falta de consideração

A Sega cometeu uma tremenda falta de consideração com os brasileiros, deixando de fora do jogo nosso tenista nº 1, o simpático Gustavo Kuerten. Como todos sabemos, Guga bate bola muito bem nas quadras de todo o planeta, já tendo conquistado por duas vezes o torneio de Roland Garros, na França – e ainda liderando por mais de um mês o ranking da maior organização do esporte, ATP (Associação de Tenistas Profissionais).

Virtua Tennis

Esporte

Fabricante: Sega

Gráficos	8,0
Som	7,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,5
Nota Final	8,0

Jogos recomendados

All-Star Tennis '99 (PSX)
Roland Garros Tennis '98 (PC)
Tennis Arena (PSX)

Internet

www.sega.com

X-Men: Mutant Academy

Pancadaria de mutante

A equipe de mutantes renegada mais famosa do planeta retorna para resolver tudo

Há tempos que não surgia uma versão exclusiva dos X-Men para os videogames, mas agora o grupo mutante retorna com força total, misturando elementos do filme e dos quadrinhos. Compondo a equipe de heróis, estão os personagens Ciclope, Fênix, Fera, Wolverine, Gambit, Tempestade (todos seguidores da escola do Professor Xavier); e do lado dos vilões, figurões como Dentes de Sabre, Groxo, Magneto, Mística.

Para ativar seus genes especiais e cair na pancadaria (sim, o que mais você esperava desses brigões?), estão disponíveis os modos Academy, Arcade, Survival, Versus. Ou seja, há muito o que fazer e seu personagem poderá enfrentar adversários no mano a mano, testar a resistência contra exércitos de adversários ou mesmo treinar seus movimentos na sala de perigo – mas claro, até o computador Cérebro aparece para dar uma ajuda, apresentando um superarquivo que traz até os golpes especiais dos mutantes.

Colocando os cérebros e músculos em ação, os combatentes podem soltar ataques especiais e seqüências de golpes devastadoras – quase sempre sem a possibilidade de defesa. Infelizmente, a ordem das lutas é sempre a mesma, independentemente do combatente escolhido, o que acaba deixando a evolução meio monótona. Além do mais, a velocidade dos ataques é baixa (não acompanha os comandos), mas não chega a diminuir a diversão. Aliás, sobre os gráficos da pancadaria, os efeitos especiais de luz são demais e lembram produções de cinema. Fique ligado e não deixe os mutunas escaparem da sua mão. Grrr!

Felipe Azevedo

Fala aí, mané! Eu sou viciado em pancadaria

Como nas lendas, a Fênix renasce das cinzas

Com ajuda de Cérebro podem-se treinar todos os ataques

Capoeira? Desde quando o Fera conhece técnicas de lutas brasileiras

Wolverine mostra seu lado mais animal e versátil

E para os x-maníacos pelo filme: o trailer

X-Men: Mutant Academy

Luta		
	Gráficos	8,0
	Som	7,0
	Jogabilidade	6,0
Fabricante	Diversão	6,0
Paradox	Nota Final	6,5

Jogos recomendados

Marvel Super Heroes (SAT)
Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes (DC)
X-Men vs Street Fighter (SAT)

Esses mutantes reais

São considerados mutante seres que apresentam alguma anomalia na sua estrutura genética, sejam elas deformações físicas ou mentais – geralmente se apresentam como algo não explicável pela ciência tradicional. Durante a Segunda Guerra Mundial, o líder nazista Hitler acompanhou uma série de experiências feitas com cobaias humanas, causando verdadeiras atrocidades e criando grupos de pessoas mutantes.

Internet

www.activision.com

Street Fighter 3 Third Strike: Fight for the Future

Mais um "briga de rua"

Ryu, Ken, Chun-Li e companhia estão de volta num dos maiores clássicos de todos os tempos

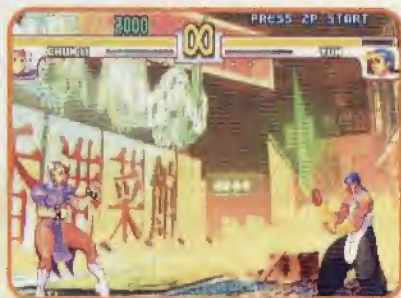
A pancadaria continua e não tem hora para terminar. Trate de preparar seus dedos calejados para estraçalhar com mais chutes, socos, golpes especiais e, claro, combos animalescos e devastadores nos corajosos desafiantes.

No total são 20 personagens de prontidão, encarando duelos mortais – mas apenas Chun-Li, Ken Masters, Ryu vieram do jogo original da série *2*, já o poderoso Akuma chegou da série *Super*. Por fim, além dos lutadores que estrearam nos capítulos anteriores de *SF3*, chegaram os novatos. Ah! Só para lembrar a galera, o karateca Sean é brasileiro e a personagem africana, mesmo não sendo brasileira, foi inspirada numa capoeira do Brasil – tudo graças a Yoshiki Okamoto, um dos maiores criadores de jogos da Capcom, que é fã de lutadores brasileiros.

A briga promete ser feia, pois é possível combinar seqüências de ataques aéreos e rasteiros, aumentando as variações dos combos. A ação dos duelos também vem acompanhada de beleza visual com cenários exibindo mais de 32 mil cores simultâneas. Para entrar no quebra-pau, estão disponíveis os modos: Arcade, no qual agora se podem escolher os adversários, traçando caminhos alternativos; Training, para testar seus combos e golpes especiais e Versus, travando batalhas violentas entre os jogadores amigos e inimigos (afinal ninguém é de ferro). Outra novidade é que o jogo traz opção para jogos on-line, entretanto esse recurso atualmente está disponível apenas no Japão – pois os servidores de Internet nacionais não suportam esse recurso.

Ronaldo Testa

PERSONAGENS

Akuma (Gouki), Alex, Chun-Li, Dudley, Elena, Gill, Hugo, Ibuki, Ken Masters, Makoto, Necro, Oro, Q, Remy, Ryu, Sean, Twelve, Urien, Yang, Yun.

A gostosona Chun-Li permanece na versão *Street Fighter 3*, encantando os fãs da série

Antes de cair na pancadaria pra valer, passe no modo Training para aprimorar seus golpes especiais e técnicas de combate

Usando Yun, para soltar seu superchute, do lado direito da tela, faça o comando →, ↓, →, B

Antes dos combates você pode selecionar o golpe especial do seu lutador

E aí, mané? vai encarar?

A série é supercombo

Street Fighter é a série de pancadaria com mais versões já feitas até agora (2000). Com episódios para arcades, portáteis e videogames, ela ultrapassa a marca dos 30 jogos lançados (e nem considerarmos a participação dos personagens nas série *Versus* da Capcom). Além disso, na onda do episódio *Street Fighter 2 World Warriors*, até o velho Nintendo (8 bits) acabou ganhando um jogo pirata do clássico.

Street Fighter 3 Third Strike

Luta	
Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	7,5
Nota Final	7,5

Fabricante: Capcom

Jogos recomendados

Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes (DC)
Street Figter Alpha 3 (PSX)
The King of Fighters '99: Evolution (DC)

Internet

www.capcom.co.jp
www.capcom.com

Ronny Marinoto

Crystalis (GBC)

RPG, NST
1 jogador, cartucho

Num mundo aterrorizado pela magia de Dragonia, sua tarefa é livrar os habitantes que vivem ao redor do local, explorando cavernas, florestas e vilarejos para desvendar os segredos da jornada. Revivendo o grande sucesso do SNES, essa série de RPG é um tanto diferente nos portáteis, mostrando batalhas em tempo real. Entre as criaturas inimigas estão morcegos, plantas, soldados, entre outros. E o negócio é usar ataques de espadas, alternados com magias dos elementos água, fogo, terra, vento.
Nota geral: 7,5

A aventura merece destaque por mostrar um visual muito bom

Nas lutas, acerte os inimigos mais próximos

Wacky Races (GBC)

Corrida, Velez & Dubail
1 jogador, cartucho

Fanáticos por automobilismo e também um tanto desajeitados, a turma do velho desenho animado *Corrida Maluca* volta em cena para fritar os pneus enquanto avacalha por nove pistas loucas (atravessando montanhas, rios, vales). Entre os oito pilotos insanos estão bandidos, inventores, lenhadores, militares, monstros e outros tolos, cada qual com veículo próprio (modelos totalmente estranhos) e todos eles usando armadilhas e poderes especiais. As provas são agitadas e vence aquele que mais trapacear.
Nota geral: 6,5

Nas retas, aproveite para fazer as ultrapassagens

O malandro Dick Vigarista não conta com trapaças para vencer

Bugs Bunny's Crazy Castle 4 (GBC)

Aventura, Kemco
1 jogador, cartucho

E aí, velhinho? Outra sacada do coelho mais doido do mundo, Pernalonga. Bem animado, o dentuço acredita que dentro do Castelo Maluco existe uma cenoura gigante – o vegetal mais saboroso do universo. Percorrendo dez ambientes diferentes, o roedor encontrará conhecidos como Frangolino, Hortelino, Taz, passando por catacumbas, florestas, masmorras e, enfim, as torres do insano castelo. Podem-se encarar os oponentes mano a mano ou usando bugigangas (machados, martelos) encontradas pelo caminho.
Nota geral: 6,0

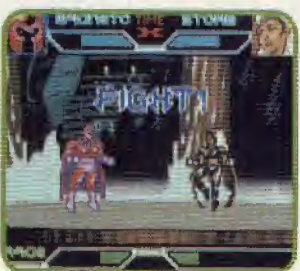
Cuidado com o Taz, pois ele aparece por todo o castelo

Suba na árvore para arremessar os cocos em Frangolino

X-Men: Mutant Academy (GBC)

Luta, Crawfish Interactive
1 jogador, cartucho

Pontapés e sopapos em todos os mutunas. Estão reunidos onze guerreiros (dois secretos: Apocalipse e Fênix) que usarão golpes especiais conhecidos dos desenhos, dos quadrinhos e do filme mutante. Os feras são Ciclope, Dentes de Sabre, Fênix, Fera, Groxo, Magneto, Mística, Wolverine, Gambit, Tempestade. Há três modos de jogos disponíveis, sendo eles de batalha, história, treino – trazendo inimigos inteligentes que mudam seus ataques conforme a habilidade do adversário.
Nota geral: 4,5

Quando a barra de fúria (rage) estiver completa, ative-a (botões A + B)

Magneto continua soberano e tem golpes durões

Fábio Figueiredo

Connectix Virtual Game Station

Jogue seus games de PlayStation preferidos no Macintosh

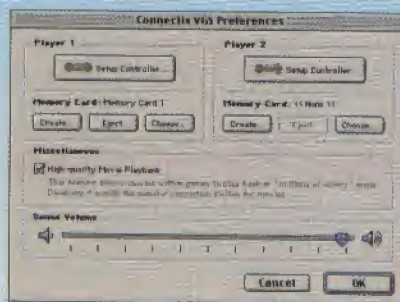
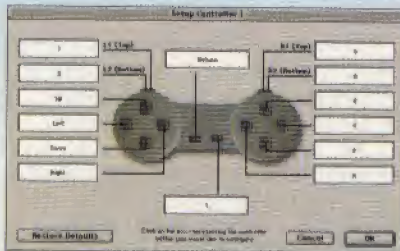
Já ouviu falar em emuladores? Não!? Bom, resumindo, são softwares que permitem rodar games de outras plataformas em seu computador. E, se sua plataforma preferida é a PlayStation, desfrute os melhores títulos com o Connectix Virtual Game Station.

Pra quem já usava emuladores, não existe muita novidade. O programa traz opções de controle por teclado ou joystick, tanto para um como dois jogadores. Ambos podem jogar no teclado, mas, para dois joysticks, é necessário que seu computador tenha duas portas de conexão livres.

No visual, o ganho é perceptível, pois não existem as linhas de resolução que você vê na televisão. O gráfico fica limpo, como num jogo de PC ou Mac. Já o som não ganha nem perde em qualidade. Se o seu modelo não é um iMac, você não vai ouvir em estéreo, a não ser que conecte caixas de som auxiliares.

A grande vantagem é o memory card Virtual. Ele não existe fisicamente como no console. É um arquivo que você cria no seu HD, no qual são salvas as informações. E podem ser criados vários.

Mas, nem tudo é perfeito! Originalmente, o software só roda CDs americanos, e nem todos perfeitamente. Alguns jogos apresentaram pequenos saltos na imagem. Quanto aos piratas, uns rodaram e outros não. Europeu e japonês, nem pensar. Mas isso era na versão 1.1. Recentemente, foi lançado um update para a versão 1.4, que corrige problemas de reconhecimento dos formatos de gravação dos CDs, e suporta jogos em sistema NTSC e PAL. Com esse update foi possível rodar alguns títulos japoneses e europeus piratas. Mas, não é nada oficial, portanto, não garantido. O update pode ser encontrado no site oficial da Connectix.

Processador - G3/iMac/iBook/233MHz
Sistema operacional - Mac OS 8.0
Memória - RAM: 10 MB e HD: 3.5 MB

Nesta tela, ficam as opções de controles, memory cards, som e vídeo

Aqui você configura seu teclado

www.virtualgamestation.com

Diablo 2

Chutar o traseiro do demônio no Mac é tão infernal quanto na versão para PC

Novos inimigos em novos cenários. Não vai ser fácil enfrentar essa galera!

Os efeitos especiais, como fogo, magias e iluminação melhoraram em *Diablo 2*

Diablo, uma das três bestas do caos, despertou das profundezas da Terra para tentar reunir seus irmãos Mephisto e Baal do exílio. Se isso acontecer, surgirá um poder malígno que reinará o mal por toda a eternidade. Arrepiante, não? Esse é o enredo do game mais esperado entre os maníacos por RPG.

Para enfrentar essa fera, novos guerreiros surgiram para travar a batalha que poderá acabar com o mal. São cinco novas classes de personagens, com quatro diferentes características e níveis de evolução. Os cenários aumentaram, e as novas cidades ganharam dezenas de figurantes e inimigos que dificultarão sua exploração pelo novo mundo.

O visual melhorou em relação à primeira versão. Pois, apesar dos gráficos serem em 2D, a ambientação é em 3D, permitindo melhor realismo nos efeitos visuais.

Assim como em *Diablo*, existe a opção multiplayer, na qual até oito jogadores disputam simultaneamente uma mesma batalha, via rede ou internet.

Não perca tempo! Venha enfrentar o demo nessa aventura.

Diablo 2

RPG	Gráficos	8,0
	Som	8,0
	Jogabilidade	8,0
Fabricante	Diversão	9,0
Blizzard	Nota Final	8,3

Jogos recomendados
Baldur's Gate (PC)
Ultima 8 (PC)
Silver (DC)

Grand Prix 3

Jogo de corrida é isso aqui!

De volta um clássico, que consegue estar melhor e inovar o estilo de pilotagem

Para quem nunca mergulhou num GP na vida, *Grand Prix 3* é um prazer. Este simulador de Fórmula 1 tem apresentação fácil e nele tudo é exatamente como na vida real. Ou quase tudo. Em *GP3*, as referências são a temporada 1998 e o único piloto que não quis pôr sua imagem no jogo foi Jacques Villeneuve – mas o cara sempre foi meio diferente mesmo.

Os elogios ao *GP3* são vários. O primeiro deles é que seus produtores conseguiram uma proeza que parece impossível no mundo dos games: desenvolver uma jogabilidade que é, ao mesmo tempo, fácil e tranqüila para os iniciantes e desafiadora para os veteranos. São cinco níveis. Para os novatos, o modo iniciante traz oito auxílios de pilotagem (entre eles, freios automáticos, reposicionamento de carro e indestrutibilidade). Já para aqueles que jogavam como ás na versão anterior, podem continuar na mesma categoria, mas tomando o cuidado com as zebras – elas estão tirando o piloto da corrida com mais facilidade, como realmente acontece na vida real. Outro detalhe: o nível de ajuda também diminui.

Para se jogar, as opções continuam as mesmas e pode-se optar entre uma corrida rápida ou o modo campeonato, que inclui todas as dezesseis provas da temporada 1998. Um dispositivo permite escolher qual o percentual da prova a ser corrido. Pode ser metade ou até menos. Isso é de extrema importância se lembrarmos que as corridas rolam em tempo real (e na Fórmula 1 elas podem durar até duas horas).

Apesar de o controle do carro ter mudado pouco, a alteração foi para melhor e o controle se tornou mais fácil. Para quem está começando, ajustar o carro é bobagem, mas, conforme o jogador vai melhorando o nível de pilotagem, é preciso pôr a mão na massa para poder tentar ganhar as corridas. E aí você encontrará uma infinidade de ajustes e gráficos. Já pensou em analisar um gráfico de uso de embreagem? Pois é, aqui tem como.

Mas o que mudou mesmo foi a qualidade gráfica, simplesmente um show à parte. Os detalhes dos carros e dos autódromos são de babar. Quer ter uma idéia? Pois saiba que os prédios que estão ao lado do circuito de Interlagos no game são realmente os que existem próximo ao autódromo paulistano.

Agora, você vai jogar *GP3* sozinho apenas se quiser, pois existem opções para disputas via cabo, modem, rede e ainda no mesmo micro, com mais de uma pessoa. Neste caso, você corre e o micro vai fazendo uma média de tempo das voltas baseada na performance feita pela pessoa que está ao seu lado. Aí você levanta, o adversário vai para o computador e ele começa a fazer sua média de voltas. *GP3* é um clássico com cara nova e com certeza vai marcar, mais um vez, seu nome na galeria dos melhores jogos.

V. Schultz

Com gráficos desse nível, vai me dizer que você não se sente dentro do cockpit pronto para a largada?

Andar na zebra pode significar uma vitória rápida, ou uma rodada mais rápida ainda

Você está vendo este carro aí da frente? Pois é, nem ele está vendo você chegar: evite colisão traseira

Reze para não chover, pois só falta molhar seu micro, tamanho o realismo

Grand Prix 3

Corrida		
	Gráficos	10
	Som	9,5
	Jogabilidade	10
Fabricante	Diversão	10
Microprose	Nota Final	9,8

Jogos recomendados

F1 2000 (PC)
Monaco Grand Prix 2 (DC)
F1 World Grand prix (N64)

Configuração mínima

Processador: Pentium 2 266MHz/AMD K6-2
Sistema operacional: Windows 95
Memória: 32MB RAM / 100MB HD / 2MB vídeo

Raridades na web

Jogos de carros sempre foram paixão entre gamemaníacos. Porém um dos mais diferentes é o velho *Stunts*, no qual os jogadores podiam criar suas próprias pistas e bancar o dublê. Outro curioso é *Street Rod*, no qual você inicia pilotando uma carroça e, faturando dinheiro nos rachas, pode comprar novos veículos e se tornar um fera do asfalto. Para encontrar essas duas versões, visite o irreverente site do Mr. Fuds e faça um download: sites.uol.com.br/rmfudaba/

Internet

www.brasoft.com.br
www.grandprixgames.com
www.grandprix3.com.br

V. Schultz

Diablo 2

Das profundezas do inferno para seu micro, o game de 12 milhões de dólares que vai consumi-lo de vez

Diablo 2, da Blizzard, lançado no fim de junho nos Estados Unidos, está disponível no Brasil. Foram gastos 12 milhões de dólares na produção do jogo e mais de 20 milhões de dólares em estratégias de lançamento. A seqüência da série vendeu mais de 2 milhões de cópias e traz inovações. Em estilo RPG, ele é todo rodado em tempo real. São mais de 25 minutos de imagens cinematográficas e 70 minutos de trilha sonora para dar um clima especial. São três CDs recheados de muito sangue e porrada.

Na trama, você retorna ao mundo dominado pelas forças do mal. Depois de possuir o corpo do herói que o destruiu na versão original, Diablo reassume o seu nefasto plano para escravizar a humanidade juntando forças com os seres malévolos, Mephisto e Baal. Sua missão é destruir os inimigos para sempre e, para isso, cinco personagens (Paladin, Barbarian, Sorceress, Amazon e Necromancer) com habilidades próprias partem na batalha final, que pode ser até no inferno.

Nota - 9,5

PC@Home do Brasil: www.pchome.com.br

Nessa aventura, literalmente, os heróis precisam dar o próprio sangue para expulsar as aberrações de seus caminhos

Age of Empires 2: The Conquerors Expansion

Saiu um pacote de novas missões e povos para *Age of Empires 2*. Você encontra novas civilizações, como os astecas, hunos, coreanos, maias e espanhóis. Além disso, há novas unidades de combate, tecnologias, novas batalhas (a de Átila, O Huno, é uma delas), novos tipos de jogo, mapas reais, outros mapas não tão reais, vilas inteligentes. Como nos melhores jogos de estratégia, você precisa desenvolver (e fortificar) sua cidade – ao mesmo tempo que tem de oprimir as civilizações adversárias. É lógico que uma aliança, de vez em quando, também ajuda.

Nota - 9,0

Microsoft: www.microsoft.com/games/conquerors/

Proteger seus domínios é a chave para manter os recursos sempre disponíveis

Motocross Madness 2

O jogo tem um realismo gráfico impressionante: são 50 mil objetos tridimensionais distribuídos em mais de 40 trilhas, com seis tipos de competições diferentes – da Baja (para iniciantes tentarem aprender a controlar a moto) ao Circuito Profissional. Você ainda pode disputar um jogo on-line, em rede, detonando assim todo mundo que aparecer na sua frente. O jogo foi co-desenvolvido por Stephane Roncada, atual campeão norte-americano de motocross, e é licenciado para usar as marcas Yamaha, Honda, KTM e Fox. A trilha sonora é da banda californiana de ska Incubus.

Nota - 9,0

Microsoft: www.microsoft.com/games/motocross2

Ajoelhou tem que rezar, meu filho? Tome cuidado com o relevo acidentado

Roland Garros 2000

O jogo traz sons e ruídos originais, gravados durante o torneio de 1999. A tecnologia 3D utiliza-se dos últimos recursos de cálculo, efeitos especiais e animação e um potente gerenciador de câmeras. *Roland Garros 2000* pode ser disputado em até quatro pessoas simultaneamente, no mesmo computador. O CD traz ainda uma enciclopédia com a história do torneio. O jogo só não é perfeito porque os jogadores não são os feras. Cadê o Agassi? E o Sampras? E o Guga!? Não vieram. Isso não tira a competência, mas perde o charme. E em Roland Garros o charme é imprescindível.

Nota - 9,0

Infogrames: www.infogrames.com.br

Dá-lhe Guga! Que nada! Guga está fora do torneio francês

Ronaldo Testa

Boombots

Divirta-se com esses personagens hilários

Truques - Na tela New Game Boombot Select, digite:
Modo Cheat: ■, ●, ●, ■, ●, ●, ■, ●, ●, ■, ●, ●, Select, Select, Select.
Todas as fases e personagens: ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, Select, Select, Select.
Truques de jogo - Durante a partida, pause e digite:
Energia do inimigo: ● + ■.
Energia do inimigo mínima: ▲ + ● + ■.

Não se meta com esses bonecos

Muppet Race Mania

Hehe! Os fantoches dos Muppets estão demais

Truques - Na tela com a mensagem press start, aperte:
Fase Arches: ■, ●, X, ●, ■, ▲, ●, X, ●, ▲.
Fase Fraggle Rock Track: X, ■, X, ■, X, ■, ▲, ●, X, ■.
Fase The End: ●, ▲, ■, ▲, X, ▲, ■, ●, ▲, X.
Fase The Studio: ■, ■, ●, ●, X, ●, ▲, ●, ▲, ■.
Todas as fases e veículos: ▲, ●, ▲, ■, ▲, X, ▲, ▲, X, ●.
Todos os personagens: ●, ▲, X, ●, ▲, X, ●, ▲, ■, X.

Aí estão Caco e companhia. Eles farão você relembrar os velhos tempos

Command & Conquer

Lidere suas tropas por todos os cenários

Todas as fases (exército GDI) - Na tela Passwords, digite:
Fase 2: 04XFOOP3W.
Fase 3: W3KIESA30.
Fase 4: A8OTO3WIW.
Fase 5: W1N457LJ4.
Fase 6: OLXRH5ZUS.
Fase 7: OX3CS3D4G.
Fase 8: 036Y0TVNY.
Fase 9: V199PXG5L.
Fase 10: 8PH1NEGII.
Fase 11: GTJKF2J00.
Fase 12: T0RMFVVM5.
Fase 13: AQU70Q65A.
Fase 14: KV2UWMZJ9.
Fase 15: GTJ2PV460.
Todas as fases (exército NOD) - Na tela Passwords, digite:
Fase 2: C99FAXKW8.
Fase 3: RZNLQZ3NL.
Fase 4: W1954XWLF.
Fase 5: W15DASRS8.
Fase 6: 8PH1MR53W.
Fase 7: GTJKWOJDK.
Fase 8: YKK424K3D.
Fase 9: 874LCPUT4.
Fase 10: A8SHPAHXW.
Fase 11: OX3UKOP94.
Fase 12: QGDUMSK2J.
Fase 13: SZP09VDSB.

Esse cara pensa que é um baita terrorista, mas essa boina (de mulherzinha) não engana ninguém

Movam-se, suas mocinhas, temos de descer este morro ainda hoje

Monster Rancher 2

Brinque de doutor Frankenstein criando monstros

Monstros secretos - Durante a partida, congele sua criatura, siga à cidade, entre no shrine e coloque os CDs:
Criatura Bossy/Galli: The Sign, Ace of Base.
Criatura Chef: Enemy of the State, Blink 182.
Criatura Cinder Bird: Jogo Bust-A-Move 4.
Criatura Dice: Jogo Devil Dice.
Criatura Express Worm: Licensed to Ill, Beastie Boys.
Criatura Ferious: And Justice For All, Metallica.
Criatura Galaxy: Star Wars Episode 1 The Phantom Menace, trilha sonora.
Criatura Gelatine/Mocchi: The Bridge, Ace of Base.
Criatura Happy Mask: Millenium, Backstreet Boys.
Criatura Mermaid: A Pequena Sereia, trilha sonora.
Criatura Metalner: Men in Black, trilha sonora.
Criatura Monol: Black Album, Metallica.
Criatura Ninja Kato: Jogo March Madness '99.
Criatura Plant: Greatest Hits, Bob Marley.
Criatura Satan Clause: Merry Christmas, Mariah Carey.
Criatura Shogun: Jogo Brave Fencer Musashi.
Criatura Soldier Gaboo: Jogo Metal Gear Solid (CD2).

Bem, pelo menos no videogame os dinossauros ainda não estão extintos

Grind Session

Arrepie seu shape realizando manobras nervosas

Comandos de manobras - Todos os personagens podem realizar as manobras a seguir, mas algumas não estão habilitadas no início:
• Manobras ground (chão).
Manual back: ↓, ↓, ▲.
Manual front: ↑, ↑, ▲.
No comply: ←, →, ▲.
One foot manual: ↑, ↑, ▲.
• Manobras vertical (rampa).
360 flip: ↘, ■.
Disco flip: →, ←, ■.
Fakie rock and roll: segure ▲ (na borda).
Frontside flip: ↑, →, ■.
F's 360 shove it: ↗, ■.
Hard flip: ↙, ■.
Heel flip: →, ■.
Impossible: ↓, ■.
Kick flip under flip: ←, →, ■.
Kick flip: ←, ■.
Pop shove it: ↖, ■.
• Manobras air (salto).
Benihana: ↓, ↑, ●.
Front flip: ←, ↑, ●.
Indy nosebone: ↖, ●.
Japan air: ←, ←, ●.
Jer air: ↑, →, ●.
Judo air: ↗,●.
Kick flip to indy: ↑, ←, ●.
Madonna: ↑, ↓, ●.
Melon grab: ←, ●.
Method: ↙, ●.
Mute grab: →, ●.
Nose grab: ↑, ●.
Roast beef grab: →, →, ●.
Rocket: ↑, ↑, ●.
Stalefish: ↘, ●.
Tail grab: ↓, ●.
• Manobras grind (quina).
5-0 grind: ↓, ▲.
50-50 grind: ▲.
Feeble grind: ↗, ▲.
K grind: ↖, ▲.
Nose grind: ↑, ▲.
Smith grind: ↘, ▲.
• Manobras grind-side (quina, pela lateral).
Bluntslide: ↓, ▲.
Noseblunt: ↑, ▲.
Noseslide: ↑, ▲.
One foot noseslide: ↓, ↓, ▲.
Railslide: ▲.
Tailslide: ↓, ▲.
• Combos air (salto).
Impossible, nosegrab: ↓, ■, ↑, ●.
Japan air, impossible: ←, ←, ●, ↓, ■.
Nollie, back flip: ↑, ↑, ■, ←, ↓, ●.
Rocket, tail grab: ↑, ↑, ●, ↓, ↓, ●.
Switch kick flip, tailgrab: ←, ■, ↓, ●.
• Combos grind (quina).
50-50 grind, impossible, 50-50 grind: ▲, ↓, ■, ▲.
50-50 grind, hard flip, railslide: ▲, ↙, ■, ▲.
50-50 grind, heel flip: ▲, →.
• Manobras obstacle (obstáculos).
Boneless: ↓, ↓, ■.
Nollie: ↑, ↑, ■.
Máximo respect - No modo Tournament, complete os objetivos:
• Fase 1
Completar linhas técnicas.
Destruir rádios.
Fazer 20.000 pontos.
• Fase 2
Completar linhas técnicas.
Destruir latas.
Fazer 30.000 pontos.
• Fase 3
Afastar pombos.
Completar linhas técnicas.
Fazer 40.000 pontos.
• Fase 4
Vencer competição de half pipe.
Vencer competição de melhor manobra.
Vencer competição de pontos.
• Fase 5
Completar linhas técnicas.
Destruir cavaletes.
Fazer 60.000 pontos.
• Fase 6
Completar linhas técnicas.
Destruir garrafas.
Fazer 70.000 pontos.
• Fase 7
Acionar válvulas.
Completar linhas técnicas.
Fazer 80.000 pontos.
• Fase 8
Vencer na competição de estilo livre.
Vencer na competição de halfpipe.
Vencer na competição de melhor manobra.
Truques: No modo Tournament, pause e digite:
Todas as fases: ●, ↑, ↓, ■, ▲.
Todas as manobras: ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.
Fase Dream House: No modo Tournament, conquiste máximo respect.
Personagem Master Ao: No modo Tournament, fase Dream House, pegue todas as fotos e moedas.

Quem disse que mulher não manja de skate? Olha aí a Cara-Beth detonando no half pipe

Marvel vs Capcom: Clash of the Super Heroes EX Edition

Porrada! Porrada! É tudo o que você precisa saber

Menu EX: Deixe o cursor sobre options, segure Select e aperte Start.
Personagens secretos: No modo Battle, complete os objetivos:
Personagem Evil Chun-Li: Termine usando Chun-Li, deixe o cursor sobre Gambit, aperte ↑ e ●.
Personagem Evil Hulk: Termine usando Hulk, deixe o cursor sobre Ryu, aperte ↑ e ●.
Personagem Evil Venom: Termine usando Venon, deixe o cursor sobre Chun-Li, aperte ↑ e ●.
Personagem Evil War Machine: Termine usando War Machine, deixe o cursor sobre Zangief, aperte ↑ e ●.
Personagem Evil Zangief: Deixe o cursor sobre Zangief, segure Select e aperte qualquer botão.
Personagem Lilith Aenslaed: Termine usando Morrigan Aenslaed, deixe o cursor sobre War Machine, aperte ↓ e ●.
Personagem Onslaught: Termine usando qualquer personagem, deixe o cursor sobre Wolverine, aperte ↓ e ●.
Personagem Roll: Termine usando Megaman, deixe o cursor sobre Megaman, aperte → e ●.

Só mesmo Ryu para escapar do poderoso golpe de Omega Red

Street Sk8er 2

Skate ou morte! Esse é o lema dos skatistas radicais

Roupas secretas:
Na tela Skater Select, digite:
Roupa A: L1, L2, R1.
Roupa B: L1, L2, R2.

Esse aí não manja nada, mas pelo menos o cara descolou vários patrocinadores quentes

Syphon Filter 2

Ajude o agente especial nas missões secretas

Truques - Durante a partida, pause e aperte e segure os comandos na ordem:
Mais dificuldade: Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre New Game e aperte e segure ■ + ● + L1 + R2 + Select + ↓ + X (nesta ordem).
Modo Super Agent: Durante a partida, pause, deixe o cursor sobre weaponry e aperte e segure Select + L2 + ● + ■ + X (nesta ordem).
Seleção de fases: Durante a partida, pause, deixe o cursor sobre map e aperte e segure → + L2 + R2 + ● + X (nesta ordem).
Todas as apresentações: Durante a partida, pause, deixe o cursor sobre briefing e aperte e segure → + L1 + R2 + ● + X (nesta ordem).

Esse mané precisa de mapa. Tá mais perdido que cego em tiroteio

The Dukes of Hazzard: Racing for Home

Esses caras são demais e aceleram fundo

Todas as fases: No modo New Game, termine o jogo e grave a partida. Agora, no options, carregue seu jogo gravado.
Acumular poderes: Durante a partida, após pegar qualquer item, escolha a opção de continuação e prossiga a partida, pegando novamente os itens.
Despistar inimigos: Durante as perseguições, quando o inimigo estiver próximo, acione o freio e, após bater a traseiro no veículo adversário, acelere bastante.

Bom, nem vou falar que esse cara tirou a carteira de habilitação pelo correio

Sim Theme Park

Ahhh! Seu parque de diversões é uma loucura

Truques: Durante a partida, digite:
Mais gold tickets: ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑●, ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑●, ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑●, ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑●, Start.
Não pagar empréstimo: ←, ↓, X, ●, ←, ↓, X, ●, ←, ↓, X, ●, ←, ↓, X, ●, ←, ↓, X, ●, ←, ↓, X, ●, ←, ↓, X, ●, ←, ↓, X, ●, Start.
Todos os equipamentos: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →, Start.

Esse parque é tão legal que parece a Disneylândia

Test Drive Le Mans 24 Hours

Aperte os cintos para preparar a maratona no asfalto

Truques - Na tela Entrer le Nom, digite:
Fácil vitória: FIRSTON.
Fase espacial: NAIMAR.
Fase Jet: MM2.
Fase Spaceship: MM1.
Tela de loading secreta: JACKPOT.
Todas as fases e veículos (modo Quick Race): TATOO.
Veículo 1999 Audi RSR: MAYOU.
Veículo 1999 BMW: POHLIN.
Veículo 60's bus: MM5.
Veículo Buggy 1: BIGGY1.
Veículo Buggy 2: BIGGY2.
Veículo Buggy 3: BIGGY3.
Veículo Buggy 4: BIGGY4.
Veículo Buggy 5: BIGGY5.
Veículo Buggy 6: BIGGY6.
Veículo Buggy 7: BIGGY7.
Veículo Buggy 8: BIGGY8.
Veículo Cheese: FROMAGE.
Veículo Hot dog: HOTDOG.
Veículo Ice cream truck: MM6.
Veículo Mad: MM3.
Veículo Pie: PIE.
Veículo Pizza: PIZZA.
Veículo Submarine: MM7.
Veículo Taxi: MM4.

Isso aí parece mais uma superlancha e não um supercarro

Bugs Bunny's Crazy Castle 4

E aí, velhinho?!? Que tal algumas mutretas para sacanear os adversários

Todas as fases:
Na tela de códigos, digite:
Fase 1-2: RHY •43.
Fase 1-3: HDY •4?.
Fase 1-4: 7DY •4Z.
Fase 1-5: KQM •4X.
Fase 2-1: 765 •4X.
Fase 2-2: ?GP •4Z.
Fase 2-3: TDP •4X.
Fase 2-4: KNY S4V.
Fase 2-5: TQC S34.
Fase 3-1: 1DF S35.
Fase 3-2: 9DF S33.
Fase 3-3: ?Q5 S34.
Fase 4-1: T45 S34.
Fase 4-2: ?XP 83Z.
Fase 4-3: RD5 S3?.
Fase 4-4: F4Y •34.
Fase 4-5: 34Y •32.
Fase 5-1: WZY •34.
Fase 5-2: 3GY •3•.
Fase 5-3: WNP •3Z.
Fase 5-4: 563 •3T.
Fase 5-5: FZM J24.
Fase 6-1: 5GM •3T.
Fase 6-2: W6W S3V.
Fase 6-3: P6C S26.
Fase 7-1: PGC S22.
Fase 7-2: FQM S24.
Fase 7-3: M4P S27.
Fase 7-4: WD5 S2•.
Fase 7-5: 3DP S22.
Fase 7-6: H•F •2?.
Fase 8-1: 7•Y •22.
Fase 8-2: ?8Y •2•.
Fase 8-3: 7SY •2•.
Fase 8-4: HJP •2Y.
Fase 8-5: 7•P •2Z.
Fase 8-6: 18P •2Y.
Fase 9-1: PSP J15.
Fase 9-2: H•F S17.
Fase 9-3: 72Y 814.
Fase 9-4: KSF S16.
Fase 9-5: RSF S15.
Fase 9-6: •P S25.
Fase 10-1: RJ5 S11.
Fase 10-2: 1B3 S1?.
Fase 10-3: TB3 S1Z.
Fase 10-4: YLW •11.
Fase 10-5: PLW •1•.
Fase 10-6: FBC •1V.
Fase 10-7: 3BC •1S.
Fase 10-8: W2M •1Z.
Fase 11-1: P•M •1X.
Fase 11-2: W53 ••6.
Fase 11-3: MSM •1T.
Fase 11-4: F•C S•4.
Fase 11-5: MJC S•4.
Fase 11-6: WSW 8•Z.
Fase 11-7: 38F S•2.
Fase 11-8: F2M 8•Z.
Fase 12-1: PL3 S••.
Fase 12-2: CSP S•5.
Fase 12-3: 5V3 S•?.
Fase 12-4: KQR •••.
Fase 12-5: R6R J•T.
Fase 12-6: 1DT ••1.
Fase 12-7: TD9 ••X.
Fase 12-8: H4K J?7.
Fase 13-1: R4K J?7.

Adventure Island 2: Aliens in Paradise

Supertruque para detonar na ilha da fantasia

Máximo poder especial: Na tela de códigos, digite 0894.

Jurassic Park

Deixe os dinossauros infernizados

Pular fases: Na tela do título, mostrando a imagem do dinossauro de boca aberta, aperte ↑, ↓, ←, ↑, ↓, →, Select, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, →, Select. Agora, inicie a partida, pause, aperte Select.

Duke Nukem

Dukemacetes pra detonar

Personagem invencível:
↑, ↓, ↓, ←, →, ←, ↑, ↑.
Seleção de fases: Na tela de título, aperte ←, →, ↑, ↑, ↓, ↑, →, ←.

Olha só o fortão Duke mostrando que aqui tem café no bule

Kirby's Dream Land

Truques rosados

Opção configuration: Na tela do título, aperte ↓ + B + Select.
Modo Extra: Na tela do título, aperte ↑ + A + Select.

Pac-Man

Come-come come tudo

Tela cheia: Na tela do título, aperte ← ou → e depois Start.

Uau! Desta vez parece que o Mr. Pac-Man está nervoso mesmo

Asterix: Search for Dogmatix

Ajude o herói gaulês

Todas as fases:
Na tela de códigos, digite:
Fase 2: CQPSJ.
Fase 3: MLSPS.
Fase 4: RSFMS.
Fase 5: TPPGN.

Bomberman

Explodindo todas as fases da aventura

Todas as fases: No modo Bomberman A, na tela de códigos, digite:
Fase 1: 8566.
Fase 2: 9634.
Fase 3: 1637.
Fase 4: 0320.
Fase 5: 6524.
Fase 6: 3260.
Fase 7: 4783.

Se liga só! O explosivo Bomberman tá encarando outro combate. E parece que será difícil

Wario Land: Super Mario Land 3

Passe a perna nos inimigos

Modo Fight 2: Na tela do título, aperte B, B, B, B, B, Start.
Supertruque: Durante a partida, pause e aperte Select (dezesseis vezes). Agora, acionando o contador, aperte A + B + → ou ←. Depois, deixando o cursor sobre qualquer número, aperte ↑ ou ↓. Feito isso, para continuar a partida, deixe o cursor sobre Wario e aperte Start.

Kirby 64: The Crystal Shards

Truques para o herói cor-de-rosa

Modo Boss Battle: No modo Adventure, termine o jogo conquistando ranking 100% (pegue todos os cristais).
Opção movie viewer: No modo Adventure, termine o jogo conquistando ranking 100% (pegue todos os cristais).
Opção sound test: No modo Adventure, termine o jogo.
Todos os poderes: Durante a partida, pegue os itens para criar os poderes:
Poder bomb + bomb: missile launcher.
Poder bomb + cutter: hook bomb.
Poder bomb + spark: light bulb.
Poder bomb: bomb.
Poder cutter + cutter: blade boomerang.
Poder cutter: boomerang.
Poder fire + bomb: fireworks.
Poder fire + cutter: fire sword.
Poder fire + fire: fire bird.
Poder fire + ice: fire/ice blower.
Poder fire + needle: fire arrow.
Poder fire + spark: fire solar.
Poder fire + stone: rock shooter.
Poder fire: fire ball.
Poder ice + bomb: snowman bomb.
Poder ice + cutter: skate.
Poder ice + ice: snowball.
Poder ice + needle: snow flake.
Poder ice + spark: refrigerator.
Poder ice: ice blower.
Poder needle + bomb: spike bomb.
Poder needle + cutter: bite.
Poder needle + needle: spike gadgets.
Poder needle + spark: thunderbolt.
Poder needle: spike ball.
Poder spark + cutter: electrical double bladed sword.
Poder spark + spark: electric ball.
Poder spark: electric shock.
Poder stone + bomb: dynamite.
Poder stone + cutter: stone cutter.
Poder stone + ice: skating soap.
Poder stone + needle: drill.
Poder stone + spark: electric rope.
Poder stone + stone: big rock.
Poder stone: rock.

Aqui está o melhor amigo que um Kirby pode ter

Xena Warrior Princess: Talisman of Fate

Ajude a princesa guerreira nas lutas mano a mano

Truques de partida: Durante a partida, segure A e digite →, →, ←, ←, →, ←, →. Depois, pressione a seqüência correspondente:
Desligar texturas: C↑, C↑, Z.
Dificuldade titan: C↑, C↓, C↑, C↓.
Enfrente Gabriele (modo Quest): C←, C←, C←, C←.
Personagem Bunny Despair: C←, C↑, C→, C↓.
Personagem Despair: C←, C→, C←, C→.
Personagem invencível: C↑, C↑, C↑, C↓, C↓, C↓, A.
Personagem letal: C↑, C↑, C↑, C↓, C↓, C↓, R.
Personagem resistente: C↑, C↑, C↑, C↓, C↓, C↓, Z.
Personagens com cabeça grande: Z.
Personagens com nariz roxo: C←, C←, Z.
Personagens com nariz verde: C←, C←, R.
Personagens com nariz vermelho: C←, C←, A.
Personagens com pé grande: R.
Personagens invisíveis: C→, C→, C→, C←, A.
Personagens pequenos: C←, C↑, C→, C↓, A.
Personagens poligonais: C↑, C↑.
Superfície escorregadia: C←, C←, C←, C↓, C↓, C↓, A.

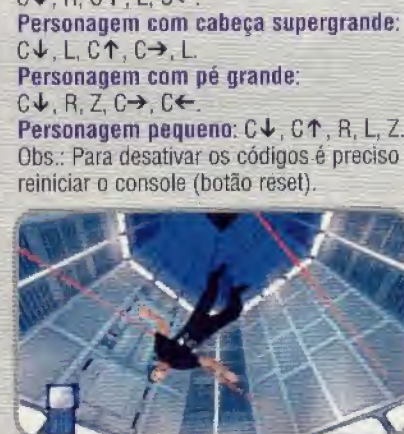
StarCraft 64

Trapaceie até no espaço

Truques: No modo Campaign, complete os objetivos.
Acelerar construção: Usando zerg, fase 6-1, ao sudeste das moradias, pegue o data disk.
Desligar nevoeiro de guerra: Usando protoss, fase 4-3, ao norte, pegue a bandeira na ilha.
Fácil dinheiro/combustível: Usando terran, fase 5-7, ao norte, cerque o personagem urso.
Infinito mana: Usando zerg, fase 6-10, complete as 60 missões.
Personagens invencíveis: Usando protoss, fase 3-10, complete as 30 missões.
Todas as atualizações: Usando terran, fase 1-4, ao nordeste, aproxime-se dos habitantes nativos e, após a conversa, encontre Goliaths.
Todas as pesquisas: Usando zerg, fase 2-5, encontrando os reforços adversários, leve Kerrigan à área dos animais neutros e siga a oeste.
Todas as tecnologias: Usando protoss, fase 3-6, ao sudeste, encontre o solo sagrado.

Mission Impossible

Macetes confidenciais

Truques: Na tela de seleção de fases, digite:
Ação turbo: C↑, Z, C↑, Z, C↑.
Arma minirocket launcher: R, L, C←, C→, C↓.
Arma pistol (9mm): R, L, C↓, C↑, C↑.
Arma pistol (silenced): C↑, L, C→, C←, C↑.
Arma uzi: C→, C←, C→, C↓, R.
Personagem com cabeça grande: C↓, R, C↑, L, C←.
Personagem com cabeça supergrande: C↓, L, C↑, C→, L.
Personagem com pé grande: C↓, R, Z, C→, C←.
Personagem pequeno: C↓, C↑, R, L, Z.
Obs.: Para desativar os códigos é preciso reiniciar o console (botão reset).

Nós bem que avisamos dos raios mortais, mas ele não acreditou

Nightmare Creatures 2

A hora do pesadelo dos inimigos está para começar

Menu de truques: Durante a partida, pause, segure L + R e aperte ←, B, X, ←, B, X, ←, B, X, A, X.
Pausa com tela limpa: Durante a partida, pause e segure X + Y.
Renovar energia: Durante a partida, aperte ↓ e, rapidamente, segure B + X + Y.
Seleção de fases: Na tela New Game, deixe o cursor sobre Options, segure B por três segundos e aperte Y, A, X, B. Agora, segure X por um segundo e aperte B.
Vídeo Kalisto: Usando um computador, coloque o GD Nightmare Creatures, explorando o diretório do jogo.

Depois dessa podada, esse paspalho aí não vai precisar mais cortar as unhas

V-Rally 2: Presented by Need for Speed

Carangos e trilhas cheias de lama e poeira

Todas as fases e veículos: Na tela de progressão do jogo, aperte L, R, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, A, A, Start.

Power Stone 2

Conquiste as pedras sagradas na base da porrada

Fases secretas (modo Original): No modo Basic, termine usando todos os personagens.
Personagem Pride: No modo Basic, termine usando sete personagens.
Personagem Mel: No modo Basic, termine usando oito personagens.
Tela de pause limpa: Durante a partida, pause e aperte X + Y.

Super Runabout

Supercódigo para roubar

Todas as fases e veículos: Na tela Welcome a California, escreva Elvis!!!

Draconus: Cult of the Wyrm

Arrebenta a fuça dos demônios

Pause com tela limpa: Durante a partida, pause e segure X + Y.

Xiii! Essa minha pele tá ficando velha. Vou ter de trocá-la rápido

Sega Rally 2

Pise fundo nas disputas

Câmeras secretas: Durante o replay, aperte X ou Y.
Gráfico alta resolução: Na tela do título, aperte ↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↓.
Gráfico baixa resolução: Na tela do título, aperte ↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↑.
Seleção de cores dos veículos: Na tela de seleção de veículos, segure L e aperte A.

Bust-A-Move 4

Não rache os neurônios nos quebra-cabeças

Truques: Na tela do título, digite:
Fases secretas: X, ←, →, ←, X.
Opção demo talk: X, ↑, ←, ↓, →, ↑, X, ↓, ←, ↑, →, ↓, X (*).
Opção tarot: ↑, X, ↓, X, ↑.
Personagens secretos: →, →, X, ←, ←.

ECW Hardcore Revolution

Jogue sujo. Sujo mesmo!

Truques: No modo Career, complete os objetivos:
Modo Custom Wrestler: Termine usando Tommy Dreamer.
Modo Ego: Termine usando Chris Chetti.
Modo Hangman: Termine usando Sal E. Graziano.
Personagem Beulah McGillicutty: Vença ECW World Tag Team.
Personagem Bill Alfonso: Termine usando Rob Van Dam.
Personagem Cyrus The Virus: Vença ECW World TV.
Personagem Joel Gertner: Vença Acclaim.
Personagem Joey Styles: Vença Acclaim.
Personagem Judge Jeff Jones: Termine usando Mike Awesome.
Personagem Louie Spicolli: Vença ECW World Heavyweight.
Personagem Taz: Vença ECW World Heavyweight.
Personagem The Sheik: Vença ECW World Tag Team.
Personagem Tommy Rich: Vença ECW World TV.
Personagens com cabeça aleatória: Termine usando Louie Spicolli.
Personagens com cabeça grande: Termine usando Rhino.
Personagens com cabeça pequena: Termine usando Roadkill.
Personagens com mão grande: Termine usando Jason.
Personagens com pé grande: Termine usando Balls Mahoney.
Personagens decapitados: Termine usando Taz.
Personagens gordos: Termine usando Spike Dudley.
Tudo em ajudante: Defenda o título ECW World Heavyweight cinco vezes.

Com uma cadeirada dessa nem mesmo o Mike Tyson deixaria de ir à lona

PLAYSTATION (PSX)

Dino Crisis

Armas custom shotgun, handgun, grenade
800c15a80510

Armas custom shotgun, handgun, grenade (150 cargas)
d00bfd860300
800c15a80510

Arma grenade (150 cargas)
d00bfd860300
800c18d09618

Arma shotgun (150 cargas)
d00bfd860300
800c18cc9610

Desligar modo chip
d014957e1040
8014957e1000

Fases secretas (botões R1 + R2)
D00B1418000A
800C7C420403

Final sem continue
300C14CA0005

Final sem save
300C14C30000

Final sem tempo
800C14C40000
800C14C60000

Infinita energia
800b957404b0

Infinito item large med pak
800c18d4961e

Infinita munição grenade
800c18d09618

Infinita munição shotgun
800c18cc9610

Infinito tempo
800480CA2400

Item large med paks (150 cargas)
d00bfd860300
800c18d4961e

Modo 40 Foot Woman (botão L1)
d00b14180004
800b95002f00
d00b14180004
800b95042f00
d00b14180004
800b95082f00

Modo Meat Beard
d00b14180100
800b95006000
d00b14180100
800b95041000
d00b14180100
800b95086000

Modo Smurf (botão L1 + Select)
d00b14180104
800b95000700
d00b14180104
800b95040700
d00b14180104
800b95080700

Muitos plugs
800C1B0000FF

Personagem fantasma
800809162400
8008093a2400

Reiniciar na material storage
800c15300000

Roupa secreta
D00C1CF40001
800C1CF4000F
D00C7C420003
800C7C420503

Todos os itens
5000b0020000
800c15a4ffff

Todos os mapas
500006020000
800C15d0ffff

Driver

Barra felony máxima
800c6ea006a4

Barra felony mínima
800973c80000

Clima nevado
80096768ff00
800970e41B5e

Completar fase Test
801e35a0503c
801e35a23c3c
801e35a4503c
801e35a6503c
801e35a80050

Desligar bomba
800974280000

Desligar veículos inimigos
800964680000
8009646c0000

Fase dos créditos
800964c80081

Gravidade alta
8009adaaffff

Gravidade baixa
8009d5a80001

Infinito damage
8009aee00000

Infinito tempo
800c6e660001
800c6e640000

Ligar truque antipodean
80086564fffe
80086566ffff

Ligar truque credits
800863dcfffe
800863deffff

Ligar truque immunity
8008644cfffe
8008644effff

Ligar truque invincibility
80086414fffe
80086416ffff

Ligar truque minis
800864bcfffe
800864beffff

Ligar truque rear wheel
80086484fffe
80086486ffff

Ligar truque stilts
800864f4fffe
800864f6ffff

Modo Backwards
8009d5b00001

Todas as flags
800c6c940064

Veículo fantasma
8004b9de1000

International Superstar Soccer Pro Evolution

Time local marca 0
30073e030000

Time local marca 20
30073e030015

Time visitante marca 0
80073e040000

Time visitante marca 20
80073e040015

Legend of Mana

Infinito HP (personagem principal)
80105ae0ffff
80105ae4ffff
80105ae8ffff

Infinito item
5000ff010000
300455b800ff

Infinito lure
80043004ffff

Personagem nível 99
300435e80063

Renovar barra ST (botão Select)
d01227bc0100
30105b2800ff

Nightmare Creatures 2

Arma gun
300aa83c0001

Truque infinita vida
800ab4280001

Truque infinito continue
800ab4580001

Truque infinito poder
800ab4380001

Truque personagem invencível
800ab4480001

Truque personagem letal
800ab4680001

Item bolt cutters
300aa84d0001

Item dynamite
300aa84c0001

Item key 1
300aa8480001

Item key 2
300aa8490001

Item key 3
300aa84e0001

Item key (key ring)
300aa84b0001

Item small key
300aa84a0001

Todos os truques
d00b91080802
800b91088802
d00b910a0010
800b910a401f

Truque personagem letal
d00b910a0010
800b910a4010

Truque infinita vida
d00b910a0010
800b910a0014

Truque infinito continue
d00b910a0010
800b910a0018

Truque personagem invencível
d00b910a0010
800b910a0011

Menu debug (botão L2 + Select)
d01fcedefefe
800b92f01fff

Menu de truques (botões L1 + R1)
d01fcedef3ff
800ab5e00209
d01fcedef3ff
800b9294001f
d01fcedef3ff
800b9294 001f

Poder crown of thorns
300aa8460001

Poder gory spirit
300aa8440001

Poder hell fire
300aa8420001

Poder toxic
300aa8450001

Seleção de fases

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code (identificando o game) e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code (identificando o código) e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo correspondente. Yeah!

Obs.: O código mestre precisa ser acionado para que os códigos funcionem.

(botão Select)
d01fcededffe
800b93000001
d01fcededffe
801fff040001

Xenogears

Desligar batalhas aleatórias
8009d64c0010
Fácil nível
8006d8e40001
Infinito dinheiro
8006ef5a000f
Infinito EP
8006d8f00063
8006d8f20063
Infinito HP
8006d8ec03e7
8006d8ee03e7
Infinitos itens
801dbc322400
Itens extras
500036020000
8006f5c40101
500036020202
8006f65a0201
Modo debug
8004f34c0000
Todos os itens (1)
8006f5c40101
8006f5c60101
8006f5c80101
8006f5ca0101
8006f5cc0101
8006f5ce0101
8006f5d00101
8006f5d20101
8006f5d40101
8006f5d60101
8006f5d80101
8006f5da0101
8006f5dc0101
8006f5de0101
8006f5e00101
Todos os itens (2)
8006f5e20101
8006f5e40101
8006f5e60101
8006f5e80101
8006f5ea0101
8006f5ec0101
8006f5ee0101
8006f5f00101
8006f5f20101
8006f5f40101
8006f5f60101
8006f5f80101
8006f5fa0101
8006f5fc0101
8006f5fe0101
Todos os itens (3)
8006f6000101
8006f6020101
8006f6040101
8006f6060101
8006f6080101
8006f60a0101
8006f60c0101
8006f60e0101
8006f6100101
8006f6120101
8006f6140101
8006f6160101
8006f6180101
8006f61a0101
8006f61c0101
Todos os itens (4)
8006f61e0101
8006f6200101
8006f6220101
8006f6240101
8006f6260101
8006f6280101
8006f62a0101
8006f62c0101
8006f62e0101
8006f65a0201
8006f65c0403
8006f65e0605
8006f6600807
8006f6620a09
8006f6640c0b
Todos os itens (5)
8006f6660e0d
8006f668100f
8006f66a1211
8006f66c1413
8006f66e1615
8006f6701817
8006f6721a19
8006f6741c1b
8006f6761e1d
8006f678201f
8006f67a2221
8006f67c2423
8006f67e2625
8006f6802827
8006f6822a29
Todos os itens (6)
8006f6842c2b
8006f6862e2d
8006f688302f
8006f68a3231
8006f68c3433
8006f68e3635
8006f6903837
8006f6923a39
8006f6943c3b
8006f6963e3d
8006f698403f
8006f69a4241
8006f69c4443
8006f69e4645
8006f6a04847
Todos os itens (7)
8006f6a24a49
8006f6a44c4b
8006f6a64e4d
8006f6a8504f
8006f6aa5251
8006f6ac5453
8006f6ae5655
8006f6b05857
8006f6b25a59
8006f6b45c5b
8006f6b65e5d
8006f6b8605f
8006f6ba6261
8006f6bc6463
Todos os itens (8)
8006f6be6665
8006f6c06867
8006f6c26a69
8006f6c46c6b

NINTENDO 64 (N64)

Bomberman 64: The Second Attack

Código mestre
f1073ee42400
Arma bomba x3 (modo Story)
800ad7370003
Arma fogo x3 (modo Story)
800ad7330003
Infinita energia (modo Story)
800ad75f000a
Máxima energia (modo Story)
d108F9120005
8108F912000a
810ad7620005
810ad762000a
Máximo dinheiro (modo Story)
d10abd500000
810abd500001
d10abd500000
810abd52869f

Fighter's Destiny 2

Código mestre
f10282b02400
Fácil derrota (J1)
801f727a0000
Fácil derrota (J2)
801f53ae0000
Fácil vitória (J1)
801f727a00ff
Fácil vitória (J2)
801f53ae00ff
Máxima energia (modo Fighter's Arena)
801fbf6f00c7
Máximo ataque (modo Fighter's Arena)
801fbf6e00c7
Renovação rápida (modo Fighter's Arena)
801fbF7000c7
Tempo retardado
800ba3900001

StarCraft 64

Infinito minerals (Episodes 1, 4 e 6)
810b1d483b9a
810b1d4ac9ff
Infinito minerals (Episode 2)
810b1d503b9a
810b1d52c9ff
Infinito vespine gas (Episode 1, 4 e 6)
810b1d783b9a
810b1d7ac9ff
Infinito vespine gas (Episode 2)
810B1d803b9a
810B1d82c9ff
Todas as fases completas
800d13c4000c
800d13c5000a
800d13c6000a
800d13c7000a
800d13c8000a
800d13c9000a
Visual alta resolução
f109ba902400
Visual baixa resolução
f109ba541000

WWF Wrestlemania 2000

Código mestre
f10376e02400
Desligar special (J1)
801671f50000
Desligar special (J2)
801676890000
Desligar special (J3)
80167b1d0000
Desligar special (J4)
80167fb10000
Fácil vitória
8016722e00ff
801676c200ff
Fácil vitória (Royal Rumble)
8016722d00ff
801676c300ff
Fase Shrink Arena 2K
8004a15e001f
Infinito creation point
8011a81b0001
Jogada field goal
800105480043
Máximo special (J1)
801671f500ff
Máximo special (J2)
8016768900ff
Máximo special (J3)
80167b1d00ff
Máximo special (J4)
80167fb100ff
Personagens 8 bits
8004a575000f
Personagens ancient
8004a58a000f
Personagens backwards
800105580043
Personagens chess
8004ace8003e
Personagens grandes
8001064e003e
Personagens invertidos
8101064e3f80
Personagens shadow
8004a5860002
Personagens snake
8004a57e001f
Personagens supersumo
8290057C0017
Pin fácil (J1)
801671f40064
Pin fácil (J2)
801676880064
Pin fácil (J3)
80167b1c0064
Pin fácil (J4)
80167fb00064
Todos os personagens
8109ed5affff

DREAMCAST (DC)

Gauntlet Legends

Infinita energia (J1)
74FDDF39000044A2
Infinita energia (J2)
110C1AA9000044A2
Infinita energia (J3)
F9119AB0000044A2
Infinita energia (J4)
9DE006C4000044A2
Infinita magia (J1)
7475DF3900000004
Infinita magia (J2)
F4899ABE00000004
Infinita magia (J3)
BED636BB00000004
Infinita magia (J4)
8B73813300000004
Infinitas chaves (J1)
2D276F7E00000009
Infinitas chaves (J2)
D9B88FE700000009
Infinitas chaves (J3)
6C7B677700000009
Infinitas chaves (J4)
56977B6400000009
Infinito dinheiro (J1)
F2599ABC0000FFFF
Infinito dinheiro (J2)
DAA88FE70000FFFF
Infinito dinheiro (J3)
90B806C10000FFFF
Infinito dinheiro (J4)
4F4A13FA0000FFFF
Infinito turbo (J1)
ADDB5DAA000042C8
Infinito turbo (J2)
65E36779000042C8
Infinito turbo (J3)
36F92871000042C8
Infinito turbo (J4)
3C992874000042C8
Máxima armadura (J1)
F7019ABA00004479
Máxima armadura (J2)
A9DB5DAB00004479
Máxima armadura (J3)
551F7B6000004479
Máxima armadura (J4)
3AF9287200004479
Máxima força (J1)
7EEDDF3E00004479
Máxima força (J2)
70FDDF3800004479
Máxima força (J3)
F3019AB100004479
Máxima força (J4)
F5119AB300004479
Máxima magia (J1)
491213F560004479
Máxima magia (J2)
F9119ABC00004479
Máxima magia (J3)
88FB813700004479
Máxima magia (J4)
8EEB813500004479
Máxima velocidade (J1)
C683EBC400004479
Máxima velocidade (J2)
36F9287D00004479
Máxima velocidade (J3)
DDF08FE800004479
Máxima velocidade (J4)
C433EBCD00004479

Striker Pro 2000

Completar certificado
DB984EE10000000A
1364DBAF0000000A
678BA67F0000000A
687BA67F0000000A
BAD6F7B30000000A
EA47D5AA0000000A
Equipe 1 marca 0
1994020A00000000
Equipe 1 marca 10
1994020A0000000A
Equipe 2 marca 0
416A0B5200000000
Equipe 2 marca 10
416A0B520000000A

ação games

Start classificados

WORLD GAMES Sorocaba
SOMENTE JOGOS ORIGINAIS
Loja - 1: R. Comendador Oeterer, 1322
Loja - 2: Av. Barão de Tatuí, 1356 (15) 234.1584
COMPRA, TROCA, VENDA E LOCAÇÃO DE CARTUCHOS CD's E ACESSÓRIOS PARA:

Tilty's
Assistência Técnica Especializada
Chaveamento
Transcodificação
Troca de Laser
Venda de Aparelhos Novos e Usados
Acessórios tudo com garantia
Enviamos Via Sedex
Fone: (011) 6191-3000

RECANTO DOS GAMES
A CASA DO LOCADOR
VENDA E LOCAÇÕES DE VÍDEO GAMES E CARTUCHOS:
SUPER NINTENDO
PLAYSTATION
NINTENDO 64
ACESSÓRIOS
www.recantogames.com.br
Fone/fax: (051) 466-9551 ou 472-7127

Acessórios

Compro/ Vendo/ Troco Game/ Jogo Play, N64, Dreamcast, S.Nes, Etc. F: (0xx11) 5512-4215, 9905-3255, 9760-8719.

Mercadão do Game Compra/ Vende/ Troca/ Aluga/ Consoles/ Jogos/ Periféricos. Sedex p/ Todo o Brasil. www.angelfire.com/ms/games3

Station Games Curitiba-Loc./ Vend p/ Playstation. Videogames e Aces. Visc.de Guarap. 3399 (41) 222-2111

Flipper Oficina de Videogames Consertos e Peças "Via Sedex". Especialista em canhão do Play F: 0xx11/ 6958-5801/ 6682-2422 Penha-SP

SN GAMES /Venda de Consoles N64 Playstation,Saturno,CDs,Acess. e Cartuchos N64. F: (15) 233-5292

Virtual Games Locação/Vendas/e Acessórios/ Play./ Dream Cast/ Sega Saturn F: (11) 5851-5236.

Compram-se

COMPRO GAMES! Play/ Nintendo 64/ S.Nintendo/ Pago o Melhor Preço!Retiro. F: (11) 3931-3157

Aparelhos

Compro/Vendo/Troco.Play/N64/ Dreamcast.Fitas. Melhor Preço. F: (0xx11) 6694-3120 (Via Sedex).

Ivan Games Nintendo64 R$185,00 Entrego no Local. Temos Fitas. F: (11) 6119-4434 com Israel.

W & A Super Games/ Compra/ Venda Troca/ Locação/ Assist.Téc./ N64/ P.Station/ G.BOY/ Dreamcast.Até 12x. F: (19) 232-3900-Campinas/SP

Aqui Video Games Novos, Semi Jogos, Acess. e Assist. Técnica Entrega Pessoal / Sedex. F: (011) 3846-1470/ 3846-4375 Site: www.dragoon.com.br

APARELHOS de Videogames: Aces., fitas, CDs. Somente novos! Entrega S.P, Interior. Fac. Pgto F: (11) 4335-5375.

Phox Games (11) 449-8863 Play/NT64/S.Nes/Dream/Cast/Aces. Confira!! phoxgames@ig.com.br

** Star Ligth Games **
Vendo Games de Todas as Marcas Dreamcast/ Play/ Saturno/ Super Nintendo/ Nintendo64/ Game Boy/ Mega Drive etc. Consulte-nos! Temos Todos os Acessórios. Assistência Técnica em Videogame Aceitamos Cartão de Crédito. Despachamos para todo o Brasil. Fone: (0xx11) 261-3099.

Target Games Playstation I e II N64, Game Boy Color, Dreamcast, Jgs e Aces.Tudo em até 12x.Ac. Ac.Cartões. F: (11) 5084-9450

Trocam-se

Troca e VD de aparelhos: Playstation/ Dream Cast Am./ S.Nes./ Nintendo 64. Só SP (11) 5061-4899

Vendem-se

Moura Games Curitiba! Vendas p/ Play.,V. Games e Acessórios R: Dr.Faivre, 568 F:(41)363-2466

Assistência Técnica

Cidade do Game Vendas de Acessórios p/Games/Assist.Técnica.Envia mos Via Sedex.Disk (0xx31) 272-1007

Compram-se Games Quebrado e Queimado, trab. com Assist. Técnica. F: (11) 6511-4781 Tim Games: R.Guaiuvira, 5c/Itaim Paulista-SP.

CD Games em Belo Horizonte Games- Acessórios -Ass.Técnica F: (0xx31) 201-0394/ 201-2710.

Minitel Eletrônica. Acessórios, peças, cabos, joystick, fitas e CDs importados. Assistência ténica. (Transcodificação, desbloqueio a partir de R$ 15,00) Sega, Nintendo e Playstation (Troca e Venda). F: (11) 222-8664/ 222-5934/ 222-9233 Rua Sta. Ifigênia, 308 3º S-31 (SP)

Locadoras

Diversões Play Games Porecatu Pr. Locações: 64/ S.Nint/ Play/ Ace Promoção de Férias (43) 623-2280

Gallery Games. Assistência técnica, locações, vendas (aparelhos e acessórios). Card de Pokémon. F: (17) 235-3282 SJ Rio Preto (SP)

Locadora Cinecittá / Aluguel de Games, VHS, em especial Animação Japonesa. (0xx31) 224-5127.

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: (11) 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

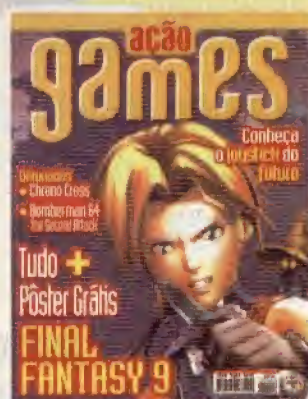
Últimas Edições

EDIÇÃO 149 (MAR/2000)
Antecipamos tudo o que rolaria no lançamento do PS2.
• Adesivos para joysticks.
• Cobertura do PlayStation Festival 2000.
• Detonado de *Mario Party 2* e *Tomb Raider The Last Revelation.*
• Game da Gata com Alessandra Scatena (modelo).
• Pôster de *Mario Party 2.*
• Test Drive com agentes da SWAT americana.

EDIÇÃO 150 (ABR/2000)
Revista histórica comemorando 150 publicações cheias de ação.
• Detonado de *Parasite Eve 2.*
• Game da Gata com Joana Prado (Feiticeira).
• Direto de Tóquio: lançamento do PlayStation 2 no Japão.
• Pôster de Aya Brea (*Parasite Eve 2*).
• Grátis: revista em quadrinhos Tomb Raider nº 1.
• Test Drive com dubladores do Pokémon.

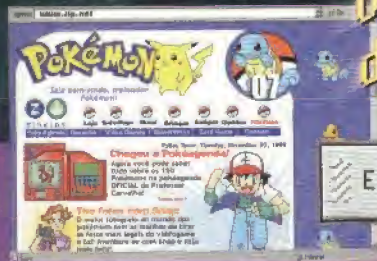
EDIÇÃO 151 (MAIO/2000)
Edição de aniversário (são nove anos!) recheada de prêmios e novidades.
• Detonados de *Fear Effect* e *Syphon Filter 2.*
• Game da Gata com Elaine Pinheiro e Fernanda Machado (As Mallandrinhas).
• Pôster mosaico da Lara Croft (*Tomb Raider*).
• Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 2.
• Test Drive com banda Biquíni Cavadão.

EDIÇÃO 152 (JUN/2000)
Caímos na porrada... analisamos *Tekken Tag Tournament* – pura adrenalina.
• Detonado de *Alundra 2: The Mystery of the Machinevolution.*
• Game da Gata com Fabiana Garcia e Taís Valieri (As Garotas do 0+).
• Exclusivo: cobertura da Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão.
• Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 3.
• Test Drive com o grande João Gordo.

EDIÇÃO 153 (JUL/2000)
Edição matadora trazendo a cobertura da E3 2000 e a bela Joanna Dark.
• Detonado de *Perfect Dark.*
• Game da Gata com Índia Aigo (a delícia selvagem).
• Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 4.
• Reportagem especial - E3 2000, a maior feita de games do mundo.
• Test Drive com banda Os Vagabundos (jogo em rede).

EDIÇÃO 154 (AGO/2000)
Mergulhamos numa viagem pelo universo mágico do RPG *Final Fantasy 9.*
• Detonados de *Bomberman 64 The Second Attack* e *Chrono Cross.*
• Game da Gata com Cida Marques (a XT gostosa da escolhinha).
• Pôster de *Final Fantasy 9.*
• Reportagem especial revelando como será o joystick do futuro.
• Test Drive com a Redação da *Ação Games* (Laser Shots).

Perdeu alguma *Ação Games?*

Complete sua coleção pedindo pelo telefone (0xx11) 3990-2200 ou pelo fax (0xx11) 3990-2233. Você pode pedir também via postal: escreva para Central de Atendimento – Caixa Postal 14.151 – CEP 02799-970, São Paulo - SP.

ZIPKIDS
Zipkids.
Um site do tamanho da sua imaginação.
Endereço:
www.zip.net
Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.

NÃO FUJA DESSA NOVIDADE.
DESCUBRA A ÚNICA COISA DE QUE CORAGEM NÃO TEM MEDO. CONECTE-SE EM NOSSO NOVO ENDEREÇO CARTOONNETWORK.COM.BR PARA SE DIVERTIR COM UM JOGO EXCLUSIVO DO CORAGEM CRIADO SÓ PARA VOCÊ.
PARA SABER MAIS, VISITE CARTOONNETWORK.COM.BR
CARTOON NETWORK .com.br